POKÉMON PARTE 2

MATÉRIA ESPECIAL SOBRE A SÉRIE CONTINUA!

O CONTO DAS VALQUÍRIAS RETORNA NO DS

Punch Out
Clássico retorna em boa forma no Wii

Little King's Story
Crie um grande reino junto de um pequeno rei

Klonoa
Wii ganha remake do clássico plataforma

ANO 1
5

INDEX

CAPA

VP Covenant of the Plume

O conto das valquírias retorna no DS pág. 32

ÍNDICE

EXPEDIENTE

Editor Geral
Rodrigo Russano Dias

Design/Diagramação
Rodrigo Russano Dias

Textos
Gabriel Resende de Araújo
João Vitor Paulino dos Santos
Raoni Ferreira
Rodrigo Russano Dias

Revisão
Kenyung
João Vitor Paulino dos Santos

CONTATO

Para enviar dúvidas, críticas ou anunciar na revista, envie um e-mail para:

contato.bignbrasil@gmail.com

PORTAL

www.ndsbrasil.com.br

Acesse o portal e confira as últimas novidades para DS e Wii!

O retorno de um clássico

O Wii ainda tem muitos clássicos para estrear. Star Fox, um Zelda exclusivo, F-Zero... e este mês marca o retorno de um muito amado, porém esquecido por tanto tempo. Punch-Out!! recebe uma inédita versão depois de mais de 10 anos. E é claro que a capa simboliza a volta de Little Mac aos ringues.

Mas temos muito mais nesta edição. Continuando com o envio de mais matérias através de colaboradores, temos como destaque a apresentação do DSi, a mais nova versão de nosso amado portátil. Você vai conferir um texto com detalhes e fotos do mesmo. Ainda tem o preview de Mini Ninjas, aventura que promete no DS e Wii.

E é claro que a nossa equipe continua detonando, como sempre. Trazemos o preview de Monster Hunter 3, a parte 2 do especial sobre Pokémon, uma flashback especial da série Dragon Quest além dos reviews de Valkyrie Profile e Little King's Story.

- Rodrigo Russano Dias, Editor
rodrigo.russano@uol.com.br

Vim mais uma vez elogiar a edição, que pelo que "folheei" ta muito boa, porém dessa vez queria destacar um ponto que acho que tem prejudicado um pouco a revista, a qualidade de compressão de certas imagens.

Desde edições anteriores já vinha observando algumas imagens com qualidade "+-" (que outros usuários também citaram), porém nas edições seguintes já foi melhorando, só que dessa vez isso atingiu a capa, no caso a do FFCC Echoes of Time, que está com uma compressão bem ruinzinha. Acho que isso prejudica um pouco a imagem da revista, que tirando esse pequeno detalhe é excelente.

CitanMK - usuário do fórum Nintendo DS Brasil

Esse problema é mais por culpa da falta de tempo em alguns momentos para trabalhar na revista - aliado à dificuldade de, algumas vezes, encontrar imagens e artworks de qualidade de certos jogos (já que nossa fonte é a internet). No mais, esperamos que esta edição esteja bem melhor.

Onyxnds - usuário do fórum Nintendo DS Brasil

Também queria deixar uma sugestão para a parte de lançamentos, vocês não designaram qual jogo é para qual plataforma o que acabou confundindo um pouco os leitores.

Infelizmente rolou uma mancada nesta parte e acabaram saindo apenas os lançamentos para o Wii. Nos redimimos nesta edição.

mund - usuário do fórum UOL Jogos

Que exagero a nota de Echoes of Time. Esse jogo não merece 9 nunca. Dragon Quest V tirou uma nota menor e é muito mais jogo.

Normal, as opiniões sempre serão diferentes. Até porque se fosse tudo igual seria um saco, não? =)

Adorei essa revista, sério! baixei a versão FFCC, como já havia comentado.

Seria bom um detonado desse jogo na próxima, aqui em fortaleza tá azilação completa! Até campeonato vai ter no fim do mês rsrs

Só erraram uma coisa que eu vi até agora: o preview do Puitar Hero Modern Hits tá com o título Guitar Hero Decades.

Daniel - usuário da comunidade Nintendo DS BRASIL, no Orkut

Infelizmente, fazer detonados está fora dos planos, já que é necessário uma dedicação muito maior do que a possível no momento.

Não deixe de enviar seu comentário para a gente! Todos, sem exceção, são sempre lidos. Cada edição da revista que você está lendo é fruto de idéias e opiniões dos leitores. Deixe sua mensagem via fórum, comunidades de orkut ou via e-mail:

contato.bignbrasil@gmail.com

Por Rodrigo R. Dias

Vêm aí os remakes de Pokémon Gold e Silver

Já estava quase certo, mas nada como ver uma confirmação oficial por parte da Nintendo! A geração que é considera por muitos como a melhor, Gold e Silver, ganhará um remake para o DS, usando a engine de Pokémon Platinum.

Por incrível que pareça, já se passaram 10 anos, e claro que teremos novidades. Além da inclusão de elementos da geração atual, tanto os personagens como os Pokémons sofreram uma evolução visual. Seguindo a idéia da versão Yellow, seu Pokémon inicial irá seguí-lo. A interface touch promete ser bem melhorada.

Ainda há informações incertas, mas traremos tudo num mega-preview na próxima edição. Até lá!

Agora seu Pokémon inicial irá seguí-lo

High Voltage em triplo no Wii

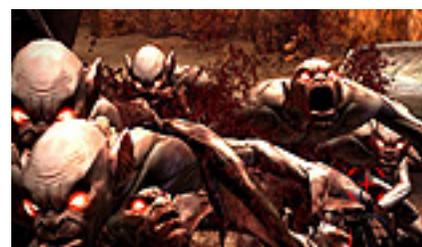
A High Voltage, produtora de The Conduit, não perde tempo e já trabalha em mais dois títulos para o Wii.

The Grinder será um FPS que traz locais infestados de inimigos clássicos, como lobisomens e zumbis. O destaque fica para o multiplayer, com modo coop de até 4 jogadores online. Utilizando a sua já famosa engine, o jogo chegou a ser otimizado para mostrar até 65 monstros na tela. Por enquanto, a produtra ainda procura por uma publisher.

Já Gladiator A.D. será um jogo de luta baseado no clima do filme 300, com combates entre gladiadores em grandes arenas ou mano-a-mano. As batalhas serão bem violentas e cheias de decapitações.

Haverá muita estratégia e não basta sair apertando todos os botões, senão você será facilmente derrotado.

Ambos os jogos suportarão o Wii MotionPlus, além do Wii Speak em The Grinder.

Você nunca viu tanto *"gore"* no Wii

Principais lançamentos de Junho para DS e Wii nos EUA
Dia 1
Dia 2
Knights in the Nightmare (DS)
Virtua Tennis 2009 (Wii)
Dia 3
Dia 4
Dia 5
Dia 6
Dia 7
Dia 8
Black Sigil: Blade of the Exiled (DS)
Grand Slam Tennis (Wii)
Dia 9
Guitar Hero On Tour: Modern Hits (DS)
LEGO Battles (DS)
Indiana Jones and the Staff of Kings (DS/Wii)
Dia 10
Dia 11
Dia 12
Dia 13
Dia 14
Dia 15
Dia 16
C.O.R.E. (DS)
Guitar Hero Smash Hits (Wii)
Ghostbusters: The Video Game (DS/Wii)
Dia 17
Dia 18
Dia 19
Dia 20
Dia 21
Dia 22
Dia 23
Overlord: Minions (DS)
Shin Megami Tensei: Devil Survivor (DS)
Overlord: Dark Legend (Wii)
The Conduit (Wii)
Resident Evil Archives: Resident Evil (Wii)
Dia 24
Dia 25
Dia 26
Dia 27
Dia 28
Dia 29
Dia 30
Mega Man Star Force 3: Black Ace / Red Joker (DS)
Harvest Moon: Frantic Farming (DS)

Ele chegou!

DS se reinventa com a versão "i"

Por Daniel Lamb (Colaborador)

Depois da versão "Lite", a Nintendo novamente dá fôlego novo ao DS e lança a versão "i", cujo maior destaque é a inclusão de uma câmera, que promete ainda mais inovação nos jogos.

O nosso amigo Daniel pôde adquirí-lo logo após o seu lançamento nos EUA e traz para nós as impressões e detalhes do novo portátil.

Recursos

O que mais chama atenção no novo DS é o recurso da câmera que vem acoplada ao aparelho.

Apesar que sem o editor de imagens que vem junto, a câmera não chamaria muito a atenção.

O legal dela é que agora dá pra tirar fotos de nós mesmos sem problema,mas infelizmente a mesma não dispõe de zoom pra se tirar as fotos.

A qualidade da imagem não é a melhor já vista, porém com o editor de imagens, dá pra se divertir muito.

Só pra se ter uma idéia, dá pra fazer efeitos de distorção, espelho, grafite, etc, nas fotos com esse editor. As fotos, assim como músicas, podem ser gravadas diretamente em um cartão SD, no caso de fotografias elas podem também ser armazenadas na memória do aparelho.

Esse recurso de slot SD é um ótimo recurso que vem junto com o aparelho.

Telas

É notável que a tela do Dsi está ligeiramente maior que a do DS Lite, dá pra perceber que ela está um pouco maior, a Nintendo utilizou

bem o espaçamento e colocou a tela inferior e superior quase rende as bordas, ficou maneiro desse jeito.

Uma pessoa que nunca teve contato com um DS Lite na vida e ver a primeira vista os dois aparelhos de perto, vai achar que as telas estão todas iguais em tamanho, mas é só parar pra analisar um pouco que verá que estão sim maiores.

Agora vem a parte mais agradável : O Dsi possui 5 níveis de iluminação contra os 4 do DS Lite, jogar no Dsi é mais prazeroso por conta da iluminação a mais, porém pra tudo tem um preço, com o nível máximo de iluminação, a bateria acaba muito rápido.

Acabamento

Quando eu comprei um DS Lite, fiquei venerado com aquele acabamento acrílico que só o DS Lite tem, mas com o passar dos tempos, vi que sujeiras eram facilmente acumuladas nas bordas acrílica do meu DS e também tinha o encomodo das digitais.

Agora com o DSi vi que muita coisa mudou em relação ao acabamento.

O Dsi tem um acabamento meio fosco, agora finalmente está com cara de portátil e não tem mais aquela cara de “brinquedo” que o Ds Lite tem, porém percebi que com o novo acabamento o DS está sujeito a marcas de dedos permanentes e riscos que facilmente poderão ser adquiridos infelzimente, mas nada que alguns produtos não removam, porém é um incômodo muito grande. Sabe aquele logo do DS na tampa dos DS’s Lites? Pois é, agora no Dsi não existe mais.

O Ds agora está mais fino, mais leve. É claro, pois o pessoal da Nintendo retiraram o Slot de jogos do GBA, tudo isso em prol da mudança estética, para alguns foi ruim essa retirada, para outros (meu caso), nem me importo, não tenho Guitar Hero DS mesmo!

Aplicativos

Além das câmeras inclusas no aparelho, a Nintendo em breve disponibilizará vários aplicativos que poderemos utilizar com o DSi, é o caso do *moving memo pad* (somente nó japão por enquanto), e outros que com certeza irá ultilizará a câmera do aparelho.

Os aparelhos Dsi’s vem incluido também os aplicativos para tocar música em AC, infelizmente a Nintendo não disponilizou a extensão Mp3, por que será?

Com o aplicativo de música do Dsi dá pra se divertir também, dá pra alterar a velocidade das músicas, deixar elas com cara de canção 8-bits, etc, um show de interação a parte.

Assim como também dá pra gravar 10 segundos de algum som e depois zoar com ele do jeito que quiser e se divertir, é limitado? Sim é, porém é mais um extra pro aparelho.

Idéias não devem faltar por parte da Nitendo, quando o assunto é diversão, agora é só esperar.

Jogos

Além dos games convencionais, o Dsi pode rodar games no sistema DsiWare, são games que pagamos uma quantia (x) de Nintendo Points e o mesmo fica armazenado na memória do aparelho.

Através da loja virtual, podemos adquirir esses games, por preços que varias entre 200/500/800/premium, points, também tem aqueles que estão na área de FREE Points, ou seja, é de graça, por enquanto só tem o DSi Browser (Opera).

Logo sairá games exclusivos para o DSi, pois esses utilização a câmera, assim como WarioWare: Snapped (DSiWare), o mesmo é controlado por gestos que a gente faz em frente a camera e nisso resulta em alguma ação no jogo.

Bizarro? Sim.

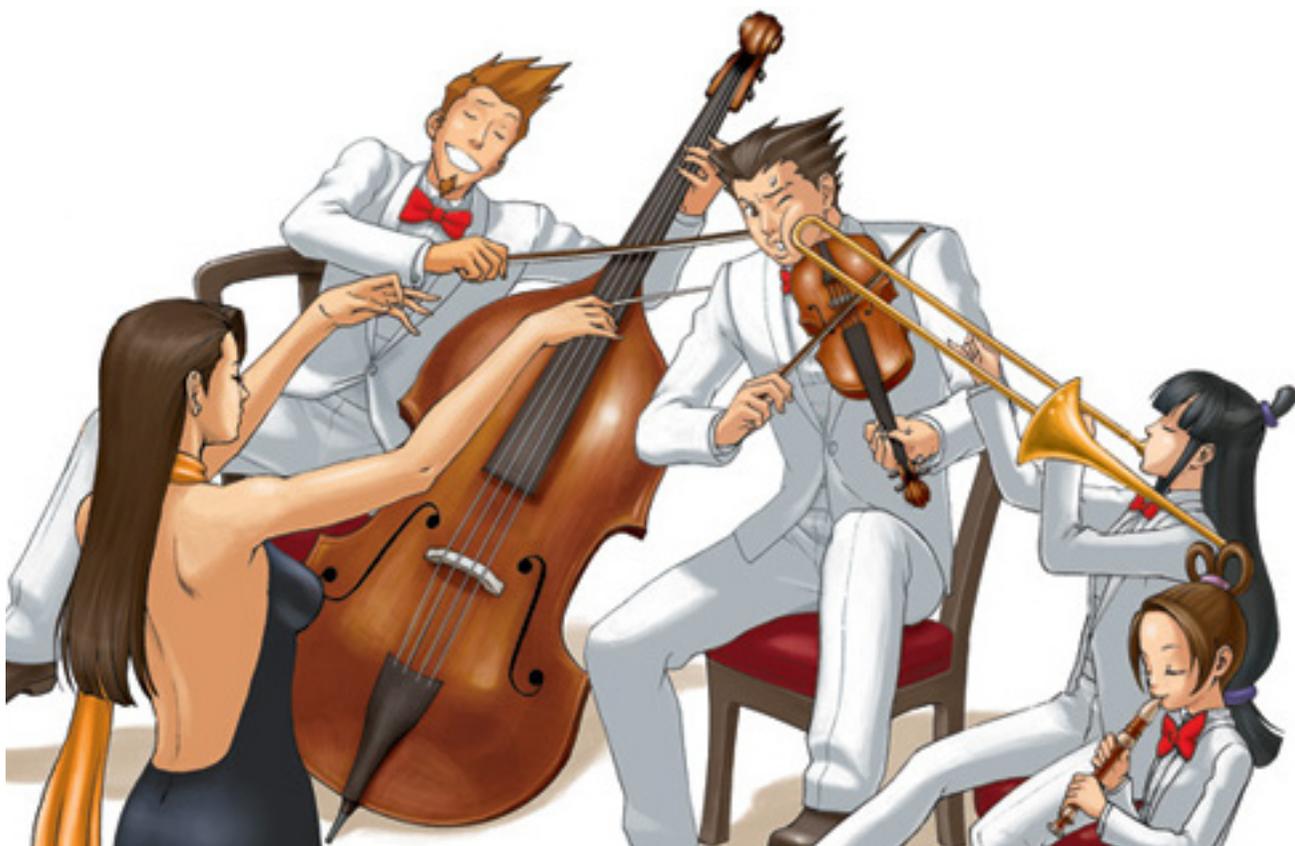
Divertido? Muito.

E no final o sistema apresenta um vídeo zuando com seus gestos, simplesmente demais.

Conclusão

Com a inclusão da câmera,Slot SD, sound editor, telas maiores, brilho melhor, sem a ausência do Slot GBA, o Dsi pode agradar muitos e desagradar alguns, mesmo assim não deixa de ser um excelente aparelho, quase multi-mídia, mas ainda continua o portátil que amo.

■ WarioWare: Snapped é um dos primeiros jogos a usar a câmera

■ O novo browser é gratuito; não é à toa que é o aplicativo mais baixado

Música e Joysticks

Quem disse que apenas gráficos são importantes?

Por Raoni Ferreira

Desde 2005, Tommy Tallarico e Jack Wall, dois profissionais da área musical de games, passam o ano viajando pelo mundo e conduzindo diversas orquestras em prol de uma coisa: interpretar grandes clássicos da indústria gamer, desde seus primórdios até os dias de hoje. E é bem perceptível que as músicas evoluíram e muito nesse meio-tempo.

O som faz no videogame o mesmo que faz nos cinemas. Ele localiza personagens, dá clima nas cenas, reforça um sentimento. E, como já é conhecido, pode ser emblemático. Afinal, quem ouviu o tema da Green Hill Zone na hora se lembra de Sonic, assim como Mario e seu tema clássico que já virou uma marca registrada da franquia. E algumas chegam a emocionar bastante por serem épicas, tal como os temas de God of War e Metal Gear Solid. Existem também as que são puro Rock, como o tema de Storm Eagle em Megaman X, ou então o tema de Richter na primeira fase de Castlevania: Synphony of the Night. Aos fãs de Final Fantasy então, quantos clássicos!

Seria impensável ver estes jogos sem seus respectivos sons característicos. Até Pong faz um ritmo que dá música, que inclusive abre o medley da VGL sobre arcades clássicos. Uma das reclamações que mais se ouve ao jogar Tetris DS, é que ele tem uma imensa gama de músicas consagradas remixadas, mas não tem a clássica música do Tetris mesmo. Bem, é um tremendo engano, já que a música é a última da sequência.

O público de games acaba memorizando essa identidade, e acaba indo atrás das trilhas originais dos jogos. E por conta disso conhece pessoas como os já citados Jack Wall (Mass Effect, Myst, Splinter Cell) e Tommy Tallarico (Earthworm Jim, MDK, Another World, Tony Hawk's Pro Skater), mas também nomes como Nobuo Uematsu (Final Fantasy I a XIII, Chrono Trigger), Isao Abe (Street Fighter II e seus updates

Acima, o famoso evento Video Games Live; ao lado, Nobuo Uematsu, a lenda por trás da trilha sonora da série Final Fantasy

pré-Super Street), Taro Bando (Super Mario Kart, F-Zero X), Go Ichinose (a maioria dos games de Pokémon), Tappy Iwase (Policenauts, Metal Gear Solid) e etc.

Não é por menos que os games de Ritmo acabaram deixando de ser uma mera especulação e passaram a ter um filão de fãs. Dance Dance Revolution, Pump it Up, Guitar Freaks e Drum Mania criaram uma legião de dançarinos e ritmistas virtuais que são fiéis. Hoje em dia, com Rock Band e Guitar Hero, já existem versões virtuais das famosas "Bandas de Garagem". E tudo baseado em Música.

Nesse escopo, os gráficos ficam pra trás. A música leva mais da metade da atenção de quem joga, e dançar, tocar guitarra, bateria, cantar... Tudo pra trazer uma experiência inesquecível para o jogador. Por sinal, tanto viver a música quanto se sentir conduzido por ela, atrai os gamers para esse mundo cada vez mais sonoro. E ninguém está de fora. DS e PSP que o digam, afinal nos portáteis temos Osu! Tatakae Ouendan!, Elite Beat Agents, Rhythm Heaven, Daigasso! Band Brothers pra exemplificar no lado da Nintendo, e no lado do PSP, Patapon.

Não há como fazer pouco desse movimento. Comentar sobre os fãs de games de música como "jogadores de setinhas e bolinhas que "des cem", e chamar o público da VGL de "gente que paga pra assistir o que toca no game" é coisa de quem é ignorante de um poderio enorme das notas. A sensação que a música dá é algo indescritível, que só se pode perceber sentindo-a. Assim como toda e qualquer experiência de games.

E, afinal, não seria nisso que os games e filmes se baseiam para serem feitos? Para quem interessar, vejo vocês dia 4 de outubro no Canecão, aqui no Rio de Janeiro.

POKE-RETROVIEW

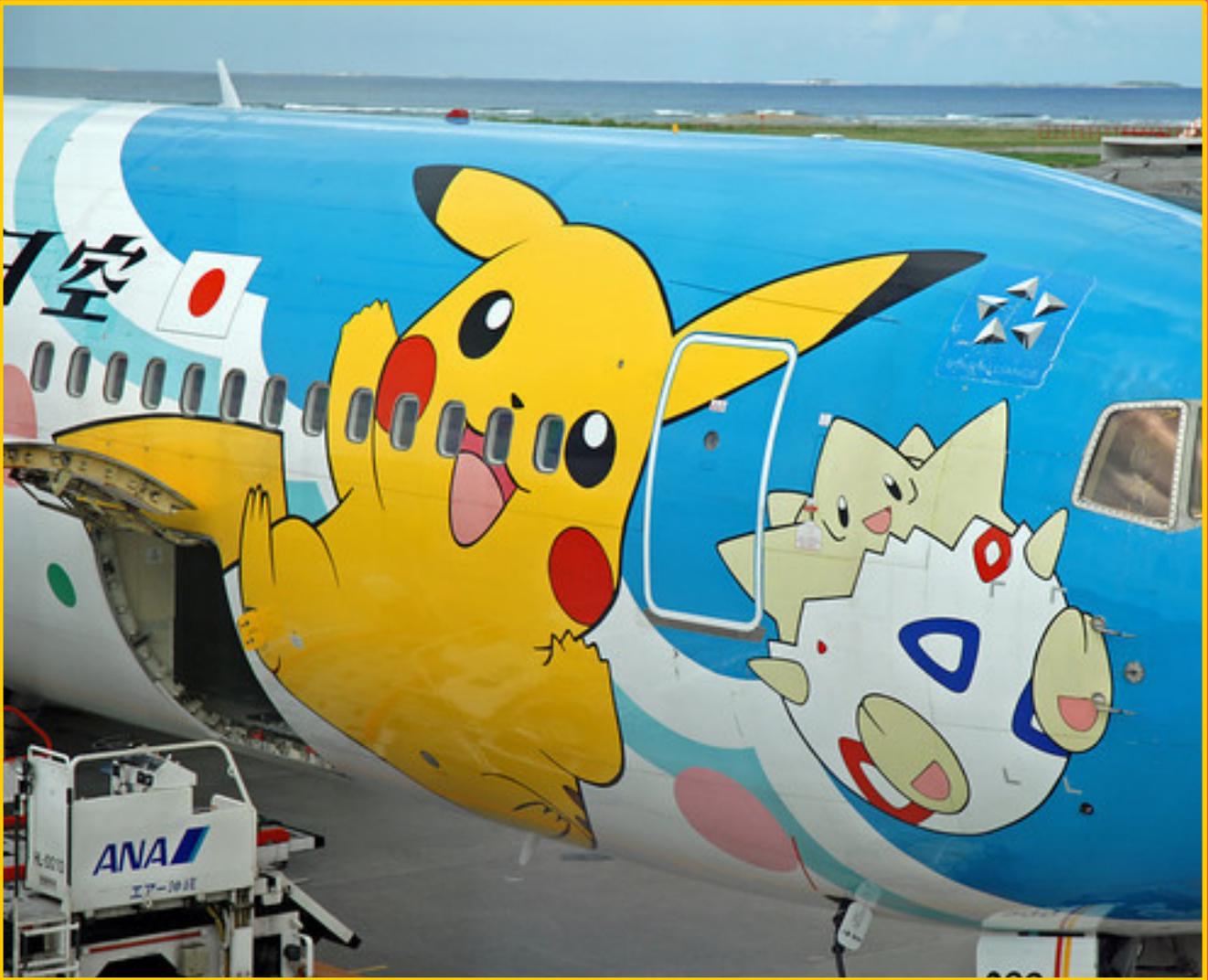
A retrospectiva continua

Por João Vitor

A nostalgia ainda não acabou! Recentemente tivemos o feliz anúncio de que Pokémon estará recebendo, ainda esse ano (Japão), as versões Heart Gold & Soul Silver, remakes da excelente 2ª geração da franquia! Maior alegria pra esse ano? Difícil, ainda mais para nós fãs da série. De qualquer forma, todo o sucesso gerado pela franquia garantiu a ela tudo que você possa imaginar, de salgadinhos à aviões internacionais da companhia japonesa All Nippon Airways! É incrível até onde um sonho de infância chegou!

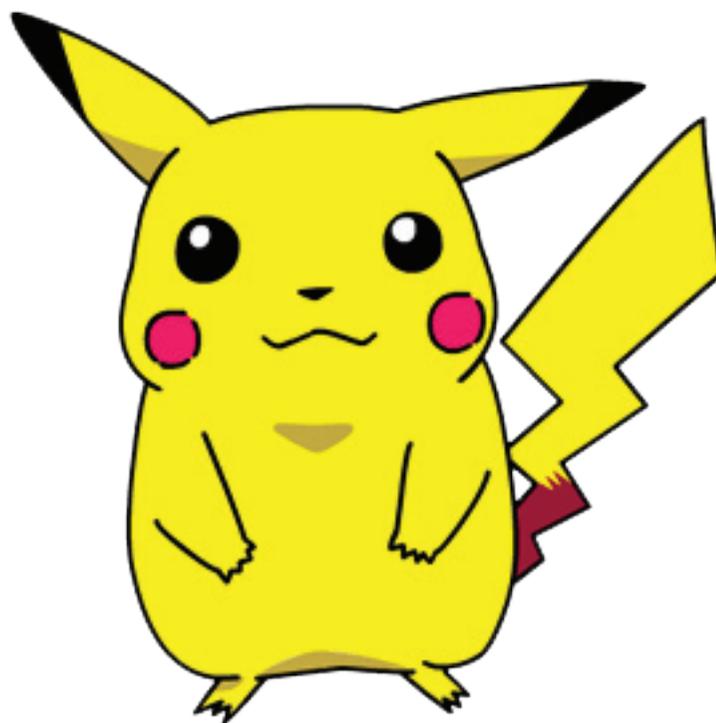
Contudo nessa 2ª parte vocês poderão conferir uma recapitulação mais adentro de uma área específica da franquia: Animação. Pokémon como se deve saber iniciou-se no jogo, e não o contrário! O anime teve sua base nos primeiros jogos dos monstrinhos, apresentando muitos dos personagens envolvidos com as primeiras versões Green, Blue & Red. Foi pela animação que caracterizou-se a fama de mascote dada ao Pikachu, o ratinho elétrico já estampou os principais produtos de diversas marcas diferentes, como Elma Chips, Panini e até mesmo Toyota, com um carro exclusivamente modificado à sua cara.

Atualmente Pokémon está chegando aos seus 600 episódios no Japão e já totaliza 12 temporadas nesses 12 anos, mas isso só na série principal! Há muito mais além disso, como filmes, especiais e outros. Vamos fazer uma viagem novamente, relembrando alguns momentos especiais em que o anime impulsiona ainda mais nossa diversão com os jogos.

Liga Índigo
Duração: 83 Episódios

A 1ª temporada (1997) da franquia aborda o início das aventuras de Ash Ketchum (Satoshi no original) como um treinador Pokémon. A cidade é a pequena Pallet, aqui o Professor Carvalho é responsável por distribuir 3 tipos de Pokémons iniciais aos treinadores novatos, dentre as escolhas estão: Bulbasaur (planta), Charmander (fogo) e Squirtle (água).

Entretanto, o jovem Ash atrasa-se em seu ponto de partida, e ao chegar no laboratório do professor descobre que todos os Pokémons já foram entregues a outros treinadores. Ao perceber o desapontamento de Ash com o ocorrido o professor então lhe dá mais uma opção, um Pokémon do tipo elétrico, Pikachu era seu nome.

No início das aventuras dos dois, Professor Carvalho já havia deixado claro a Ash que Pikachu era além de tudo um Pokémon muito indisciplinado, o ratinho elétrico por exemplo recusava-se a qualquer custo entrar na sua Pokébola! Mas logo o quadro mudou e o mesmo percebeu o quanto seu treinador significava para ele, a bondade de Ash foi colocada em prova quando o mesmo protegeu seu parceiro de um ataque de ferozes Spearows. E assim iniciaram-se as aventuras de Ash Ketchum da cidade de Pallet (ele repetia tanto isso que era quase um nome completo!) e Pikachu.

Dentre muitos eventos que possam ser destacados começamos com uma intrigante aparição no final do 1ª episódio, consegue lembrar?

Pikachu se tornou a grande estrela do anime

O Pokémon lendário Ho-oH, da região de Johto, fez sua aparição sobre os céus de Kanto, ninguém imaginava se tratar de uma nova leva dos monstrinhos. No primeiro episódio Ash conhece Misty, a líder do ginásio aquático de Cerulean, tudo em um evento tumultuado em que ele se encontrava: perseguido por Spearows, o mesmo "pega emprestada" a bicicleta da jovem e promete devolver um dia!

No decorrer Misty se une a Ash com seus próprios propósitos. Além dela, Brock - Líder de ginásio da cidade de Pewter -, também une-se ao garoto. O trio segue cada um com seus Pokémons, desbravando a região de Kanto e acompanhando Ash em sua principal missão: colecionar as insígnias da Liga Pokémon! A Equipe Rocket marca presença inicialmente aqui! Jessy, James e Meowth são os amados e atrapalhados membros dessa organização de fins maléficos. A equipe percorre por todos os cantos do Mundo atrás do Pikachu de Ash, Pokémon o qual acreditam possuir um potencial inacreditável (o que é pura verdade!). Essa organização é comandada por Giovanni, que também é líder de ginásio da cidade de Viridian.

A franquia animada definitivamente tinha se tornado um sucesso! Contudo no Japão ao menos houve um incidente que causou grandes comentários por todo o Mundo, pois um de seus episódios havia causado um ataque epiléptico em centenas de crianças japonesas! Esse episódio, Electric Soldier Porygon (#38), nunca foi ao ar no resto do Mundo, nem nos Estados Unidos, tão pouco no Brasil. Esse não foi o único episódio a ser proibído, aqui no Brasil Beauty and the Beach (#18) e Legend of Dratini (#35) não vieram a ser exibidos, o 1º por trazer James travestido em um biquíni para participar de um concurso de beleza (com direito a... silicone?!), o 2º foi vetado por mostrar armas de fogo, definitivamente alguns assuntos que uma inocente criança não necessita conhecer. A temporada termina com Ash sendo derrotado por Richie na Liga Pokémon, personagem que também possuí um Pikachu como mascote, Spark! Uma das lutas mais emocionantes da Liga Índigo. Depois dos acontecimentos ele segue para as ilhas laranja para conseguir a Pokébola GS pelas mãos da Professora Ivy.

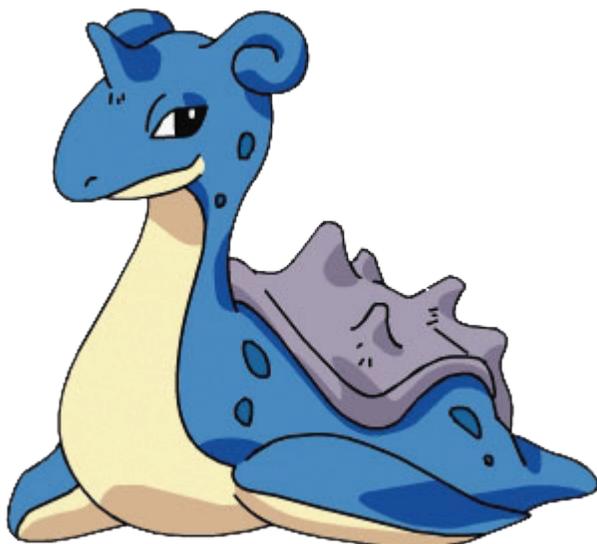
Ilhas Laranjas
Duração: 35 Episódios

Nessa 2ª temporada temos a adição de um novo personagem, Tracey, um observador Pokémon que está sempre desenhando os mesmos. Contudo, Brock é quem deixa o time dessa vez para ficar ao lado da Professora Ivy e aprender mais com ela.

As Ilhas Laranja são exclusivas do Anime, sendo assim nenhum ocorrido aqui foi baseado nos jogos em sí, porém igualando-se a liga de Kanto Ash terá que buscar insígnias: Olho de Coral, Mar de Rubi, Concha Espinho e Estrela de Jade. Durante essa fase das aventuras Ash consegue 2 novos Pokémons para seu time: Um Lapras e um Snorlax.

Próximo ao final Brock volta para o time sem relatar o que de fato havia acontecido entre ele e a professora Ivy. O grupo então segue para Pallet para entregar ao Professor Oak a Pokébola GS, porém, o professor não consegue abrir o dispositivo e acarreta ao jovem garoto uma nova missão, levá-la ao Professor Elm na região de Johto para que ele possa examiná-la. Ash também descobre que a região a oeste de Kanto possuí uma liga própria e decide além de tudo participar!.

Antes de partirem Tracey decide ficar com o Professor Oak, sendo assim o trio inicial dos personagens mais uma vez segue adiante.

Tracey entra para a equipe

Lapras é um dos mais novos pokémons de Ash

Liga Johto
Duração: 168 Episódios

Agora adentramos uma nova região, com novos 100 Pokémons além de muitos mistérios. Diferente da versão japonesa nos EUA a região de Johto foi abordada de uma forma separada, o que conseqüentemente também aconteceu aqui no Brasil, foram exibidos todos os episódios em 3 fases: The Johto Journeys (3ª temporada), Johto League Champions (4ª temporada) e Master Quest (5ª temporada).

Sem nenhuma surpresa Ash consegue novamente os 3 iniciais dessa região, além deles o jovem consegue capturar um Heracross e Noctowl (Shiny).Uma das coisas mais discutidas durante toda a série são as ações de Ash com alguns de seus Pokémons, e em no final de Johto ele se desfaz de todos os Pokémons (menos Pikachu é claro!), entre eles um dos mais famosos Pokémons de fogo - Charizard, além de Squirtle que deixa o time para voltar ao seu esquadrão de origem. Misty e Brock também seguem outros caminhos.

Ficando em 8º na liga Johto Ash então decide seguir para o local indicado por Hazuki, onde novos Pokémons e desafios espreitam.

Liga Hoenn & Batalha da Fronteira
Duração: 144 Episódios

Baseado nas novas gerações intituladas Advance, a franquia revigora-se com novos monstrinhos e líderes de ginásio. Ash adota um novo visual e inicialmente acompanhado só de Pikachu começa uma nova empreitada para mais uma vez tentar vencer uma Liga.

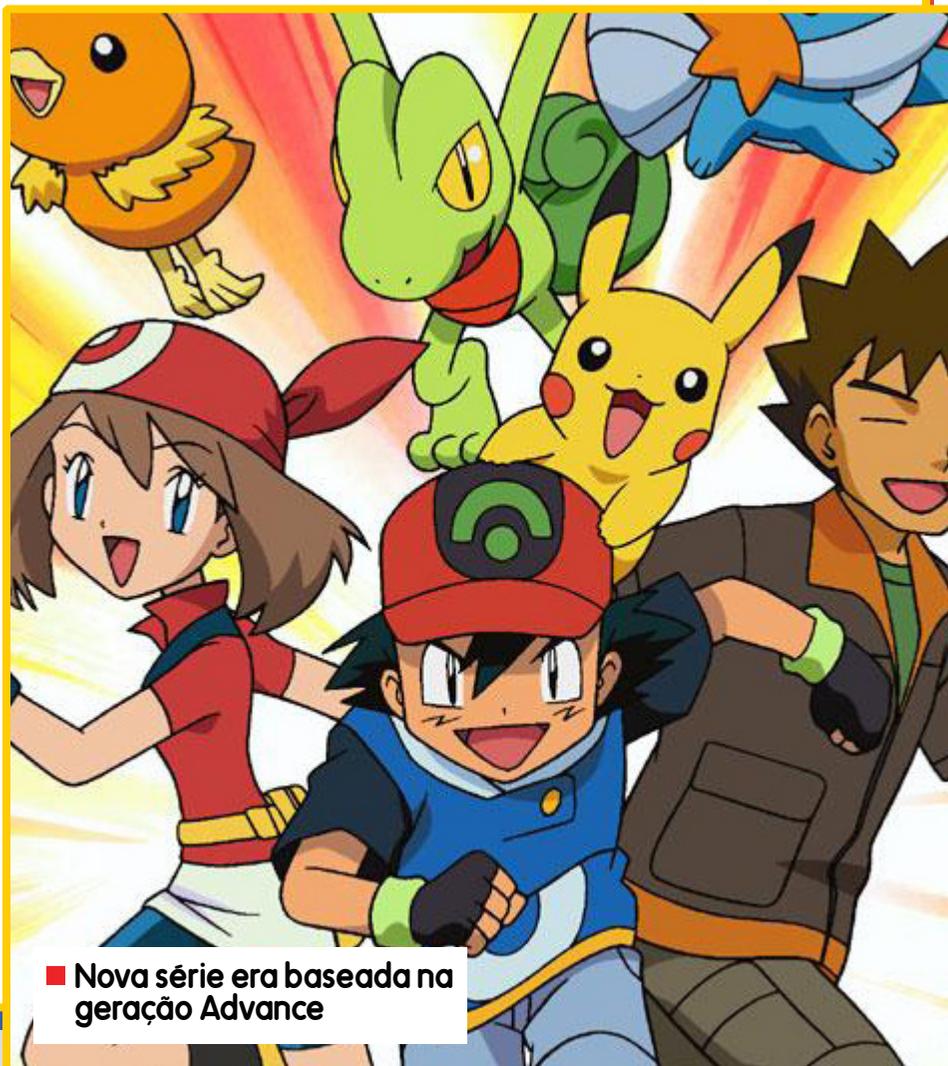
Com um acontecimento similar ao dele com Misty o garoto acaba conhecendo May, a nova personagem que tem sua bicicleta destruída por Pikachu acidentalmente. Mais tarde ela se une a Ash definitivamente por toda a aventura em Hoenn, além dela seu irmão mais novo e "CDF" Max também une-se ao grupo, pra finalizar e de visual também reformado (estilo FireRed/LeafGreen) Brock volta a fazer parte do grupo de seu amigo Ash.

A viagem pela região de Hoenn aqui no Brasil foi novamente dividida por etapas, a 1ª é conhecida como Pokémon Advanced, a 2ª como Advanced Challenge. 3ª como Advanced Battle e a 4ª como Battle Frontier.

Diferente de Kanto e Johto Ash não captura os três iniciais, pois durante o desenrolar da trama eles são divididos entre Brock (Mudkip) e May (Torchic), Treecko acaba sendo o único inicial obtido por Ash.

Em contrapartida ao desejo de Ash em vencer a Liga, May pretende conquistar os concursos de Pokémons, que consistem em demonstrações de diversos aspectos de cada bichinho, como beleza por exemplo. A trama segue muito do apresentando nos jogos da geração 3 (R/S/E) e além de ainda ter as pedras no sapato Jessy, James e Meowth, os jovens terão de lidar com um grupo mais sério e com fins aparentemente mais destrutivos: A Equipe Magma (que deseja expandir as massas de terra do Mundo através do poder de Groudon) e a Equipe Aqua (com fins de aumentar a quantidade de água no Planeta com a ajuda do poder de Kyogre).

Após a conclusão dessa saga, onde Ash fica em 8º (de novo), o mesmo descobre sobre a Battle Frontier ou Batalha da Fronteira, que diferente do jogo versão Emerald (onde se da início a esse local nos jogos) é localizada por toda Kanto! O novo desafio anima o treinador e May, que fica sabendo também de novas oportunidades em concursos Pokémon. O grupo reencontra com Misty, que durante um curto período os acompanha até o ginásio na cidade de Cerulean, local próximo de onde a Battle Factory reside.

A temporada se conclui com Ash vencendo todos os Frontier Brains, sendo o último Brandon. Nessa luta final os Pokémons iniciais de Ash retornam para ajudá-lo, Bulbasaur, Charizard e Squirtle levam seu treinador a vitória. No final o garoto é ainda convidado a tornar-se um dos cérebros da fronteira numa próxima oportunidade, mas recusa.

Nova série era baseada na geração Advance

Liga Sinnoh
Duração: 130 Episódios (não finalizada)

A última região conhecida por todos nós treinadores traz novos Pokémons (totalizando 493), além de líderes de ginásios e lendas. Sinnoh é palco de mais 3 temporadas do Anime, sendo conhecidas nos EUA e aqui como: Pokémon Diamond & Pearl (10ª temporada), Battle Dimension (11ª temporada) e Galactic Battle (12ª temporada).

As aventuras começam com Dawn, a nova personagem introduzida na série, assim como May a garota sonha com os concursos Pokémon. Dentre as escolhas possíveis da cidade de Sandgem, a jovem de 10 anos opta por Piplup entre os também possíveis Chimchar e Turtwig. Já em outro canto da região Ash tem de lidar com os eternos Jessy, James e Meowth que o seguem para mais uma vez tentar capturar Pikachu, depois de um ataque desastrado entre os membros da Equipe Rocket é Pikachu quem sofre as conseqüências sendo separado de seu treinador.

Brock mais uma vez toma um “toco” e acaba unindo-se a Ash por mais uma aventura. Mais tarde é Dawn quem encontra o ratinho elétrico de Ash e depois de alguns desencontros consegue devolvê-lo ao seu treinador original. Um novo trio é formado para explorar tudo que Sinnoh tem a mostrar.

Dentre os Pokémons da nova região usados pelo grupo estão os inicialmente Starly de Ash (que futuramente também consegue 1 de cada inicial de Sandgem), e um Bonsly de Brock.

Como especificado a mais avançada e atual temporada encontra-se colada ao número 600! Pokémon é um dos animes a mais tempo em exibição, seja no Japão, EUA ou aqui no Brasil.

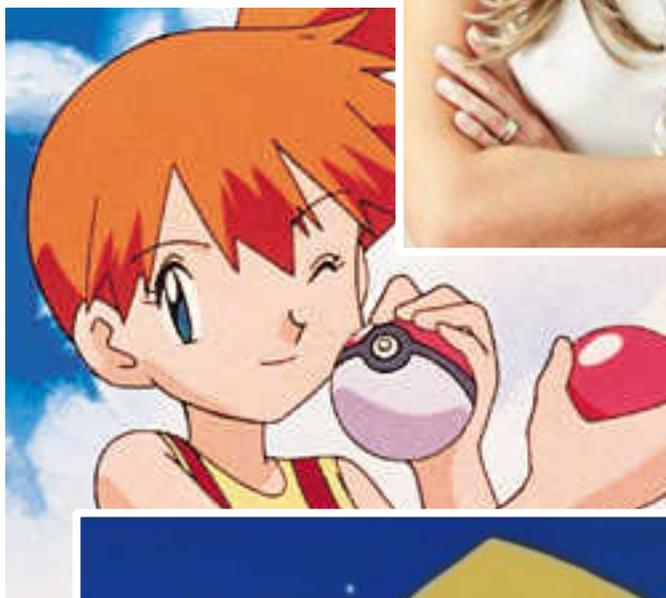
Com um comunicado de que demorariam um pouco mais a lançar um possível próximo game da franquia (com uma nova região) qual será o destino de Ash e companhia quando atravessarem todos os cantos de Sinnoh? É provável que uma nova aventura seja desenvolvida em Johto com base nos novos remakes da franquia, será? Só o tempo pode nos responder, até lá ainda podemos contar com muitos episódios, além de um novo filme dos monstrinhos focado em Arceus e que trará além de tudo os iniciais de Johto!

No Brasil

As aventuras de Pokémon começaram no Brasil sendo exibidas pela Rede Record e Cartoon Network (onde hoje é o melhor local no país para se acompanhar inéditos). Em TV aberta iniciou-se no programa da Eliana (recém chegada na Record) e logo se tornou uma explosão, gerando inúmeros fãs! O que impulsionou a febre que muitos recordam, afinal era quase impossível não lembrar de comerciais, ou mesmo produtos com os bichinhos estampados, mania entre os mais novos e nem tão novos assim, muitos adolescentes acompanhavam não só a animação como também jogos.

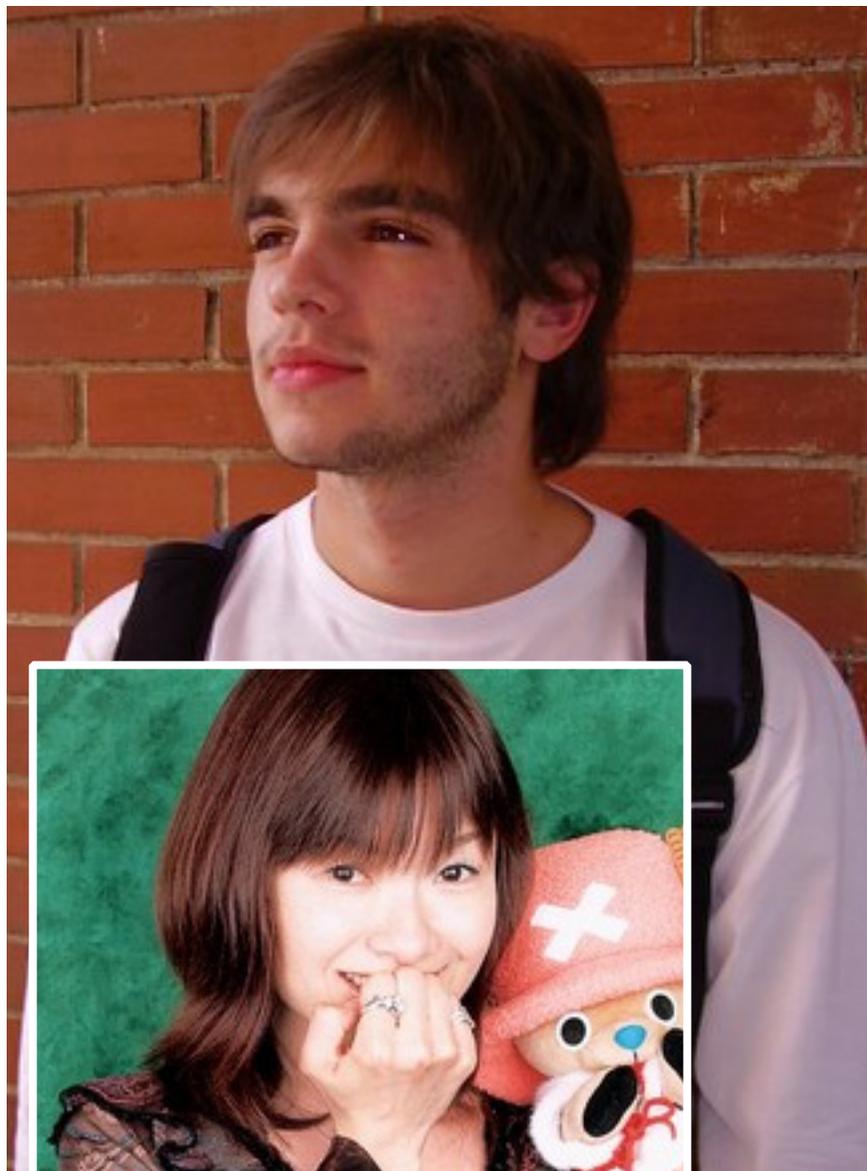
A até então apresentadora infantil e cantora Eliana garantia um ibope sem igual, mesmo com a rival Globo duelando pela atenção com o também excelente Digimon. O anime era apresentado como último quadro em seu programa, e trouxe uma das aberturas mais memoráveis até hoje cantada por Jana Bianchi. Em termos musicais até mesmo Eliana chegou a gravar uma música exclusiva aos monstrinhos, A Força do Mestre foi a faixa que garantiu até mesmo um clipe em Anime (tentaram né?)!!!

Contudo nem tudo é alegria, os episódios se esgotaram e tivemos um belo loop de episódios repetidos, e depois tentaram emplacar um outro Anime na programação, Sailor Moon, que não deu o sucesso esperado. Depois de Record o Anime já Passou pela Globo, SBT (filmes) e atualmente se encontra sendo exibido na RedeTV, porém não está nem perto das aventuras inéditas, a temporada abordada é sobre a Batalha da Fronteira (com episódios exibidos de seg. a sex. as 18:00 hrs).

Eliana comandava o programa que transmitia Pokémon na Record

Ash & Pikachu

Sou muito fã da dublagem nacional, alguns dubladores e estúdios conseguem realmente se destacar e entregar um produto de qualidade! Fábio Lucindo é um deles, além de ser um dublador bem sucedido foi ele quem garantiu o papel para dublar Ash, o treinador da cidade de Pallet que segue em busca de seu sonho em se tornar o maior Mestre Pokémon existente. Assim como o nº 12 em temporadas Fábio já emprestou sua voz para o personagem durante todos esses anos, e por incrível que pareça ele permanece mantendo a voz de Ash praticamente intacta, afinal o mesmo parece nunca envelhecer.

Além desse trabalho que lhe garantiu fama nacional o ator também dublou outros personagens, inclusive de alguns jogos oficialmente trazidos para o nosso país. Em seu catálogo de personagens constam alguns como Miroku (Inuyasha), Shinji Ikari (Evangelion), Shoran Li (Card Captors Sakura), Kuririn (Dragon Ball), Jin (Grand Chase) Harry Potter & Draco Malfoy (HP para PC) e muitos outros. Com certeza enquanto houver Pokémon no Brasil, seja filme ou anime, Fábio Lucindo estará representando o Ash!

Tudo bem que a voz do Pikachu é dublada mundialmente pela mesma pessoa, mas, você sabe quem é ela? Ohtani Ikue é a voz por trás do carismático Pikachu, sem dúvida alguma não é só o rostinho do ratinho que o faz famoso!

Acima, Fábio, o dublador brasileiro de Ash; abaixo, a simpática Ikue dá voz ao pokémon mais famoso, Pikachu

Além desse trabalho ela também é responsável por diversos outros personagens, os quais podemos destacar alguns como Tony Tony Chopper (One Piece), Konohamaru (Naruto), Gash Bell (*Zatch Bell), Sanji (One Piece, criança*), Vivi Orunitia (Kingdom Hearts 2), Fengmei (Shenmue 2), Jane Maxwell (Wild Arms Alter Code: F), esses são só pra citar, o currículo da “Seyuu” é muito mais extenso que isso!

Com essa passagem por alguns acontecimentos envolvendo Ash & Pikachu pelos 12 anos da série animada nós concluímos nossa 2ª Parte da Poké-Retroview! Contudo as animações não se limitam a esses dois personagens, há ainda os episódios Chronicles que abordam os personagens dos jogos em sí, deixando Ash desfocado. Fora isso filmes e mangás ainda complementam todo o universo da franquia e seus personagens!

PREVIEWS

DS/Wii

Mini Ninjas

- **Produtora:** IO Interactive
- **Distribuidora:** Eidos
- **Número de jogadores:** 1-2
- **Gênero:** Ação
- **Wi-Fi:** Não
- **Lançamento:** Setembro

Ninjas atacam no Wii e DS

Por Gabriel Pinheiro (Colaborador)

Esse novo jogo da IO Interactive irá ser o primeiro dessa produtora a não abusar dos recursos de violência realista, pelo contrário, ele será mais voltado em estratégia e ação estilo Zelda.

A história começa quando um maligno vilão chamado Evil Samurai Warlord tenta novamente dominar o mundo depois de anos isolado. De repente, começam a ocorrer vários acontecimentos estranhos e um ninja ancião manda o seu melhor guerreio para checar o que está ocorrendo. Depois que esse guerreiro some no meio dessa missão, o ninja ancião continua enviando guerreiros. Depois de perder mais três guerreiros dessa mesma maneira, o mestre ninja decide enviar seus piores guerreiros: Hiro e seu amigo Futo. Então eles começam a busca dos outros guerreiros e a missão de evitar o fim do mundo.

Por ter voltado de seu isolamento recentemente, o vilão utiliza uma magia chamada Kugi, que corrompe os animais da floresta transformando-os em escravos.

Cada personagem tem uma jogabilidade diferente: Hiro é baixo e rápido, e por isso ele pode se esconder em arbustos e atacar os inimigos que estiverem desprevenidos, ou ele pode usar o Kuji e controlar algum animal presente no cenário. Com Futo é diferente - ele resolve os problemas com força bruta.

No decorrer do jogo você terá a chance de encontrar os quatro guerreiros que sumiram em missão, e eles poderão ser jogáveis, cada um com seus ataques e combos. Também poderão ser encontrados pergaminhos com habilidades especiais, que serão bem úteis nas lutas contra vários ninjas.

Os gráficos da versão de Wii são semelhantes aos da versão para o Xbox 360, enquanto no DS tudo obviamente foi reduzido, como o número de inimigos que aparecem no cenário ao mesmo tempo. Mas não é por isso que Mini Ninjas não renda várias horas de diversão, e mesmo o fato do jogo estar voltado para o público jovem não quer dizer que a produtora esteja investindo pouco.

DS

Might and Magic: Clash of Heroes

- **Produtora:** Capybara
- **Distribuidora:** Ubisoft
- **Número de jogadores:** 1-2
- **Gênero:** Puzzle/RPG
- **Wi-Fi:** Não informado
- **Lançamento:** Agosto

Série retorna na forma de puzzle

Por Rodrigo R. Dias

A antiga série Might & Magic, famosa entre aqueles que gostam de RPG's eletrônicos vai fazer seu retorno no DS, mas de uma forma bem diferente: em uma promissora mistura de puzzle com RPG estratégico. A mudança acontece também no visual, trazendo personagens com traços mais japoneses.

O enredo funciona como um prólogo tanto para a série Heroes como para Dark Messiah. A aventura se passa em Ashan, 40 anos antes. Você encontrará personagens já conhecidos, como Godric e Markal quando eles ainda eram jovens e embarcavam em suas primeiras aventuras.

Mas o principal mesmo é o sistema de jogo. O foco está nas batalhas, onde o jogador age como um comandante e dá ordens para suas tropas usando a stylus. Com uma visão por cima, você pode ver seu batalhão na touch screen, enquanto os inimigos ficam na tela superior. As tropas são divididas em cores e o jogador deve alinhá-los entre pelo menos 3 iguais. A linha horizontal representa as unidades de defensa, enquanto a vertical atacará os inimigos.

Elementos de RPG estão espalhados por todos os cantos - batalhas por turnos, cidades para explorar, muitos itens, sistema de evolução e magias para usar.

Quem gostou de Puzzle Quest deve ficar atento em Clash of Heroes

Wii

Monster Hunter 3

- **Produtora:** Capcom
- **Distribuidora:** Capcom
- **Número de jogadores:** 1-4
- **Gênero:** Ação/RPG
- **Wi-Fi:** Sim
- **Lançamento:** 2009

O fenômeno retorna no Wii Por Gabriel Resende

A franquia Monster Hunter já é de grande tradição e bastante popular nos videogames, se destacando principalmente por suas vendas esplêndidas na terra do sol nascente. Desde seu surgimento até pouco tempo atrás, a série era sinônimo de plataformas Sony, com lançamentos exclusivos para consoles da empresa. Por esse motivo, o anúncio de Monster Hunter 3 exclusivo para o Wii causou tanta polêmica, tendo também como antes previsto o lançamento exclusivo para Playstation 3.

A fórmula de sucesso de Monster Hunter é um tanto conhecida, envolvendo principalmente a exploração e captura de monstros. Lembra bastante Pokémon, não concorda? Mas as semelhanças vão além, já que o sucesso de ambas as franquias foi extremamente importante para as vendas de suas respectivas plataformas.

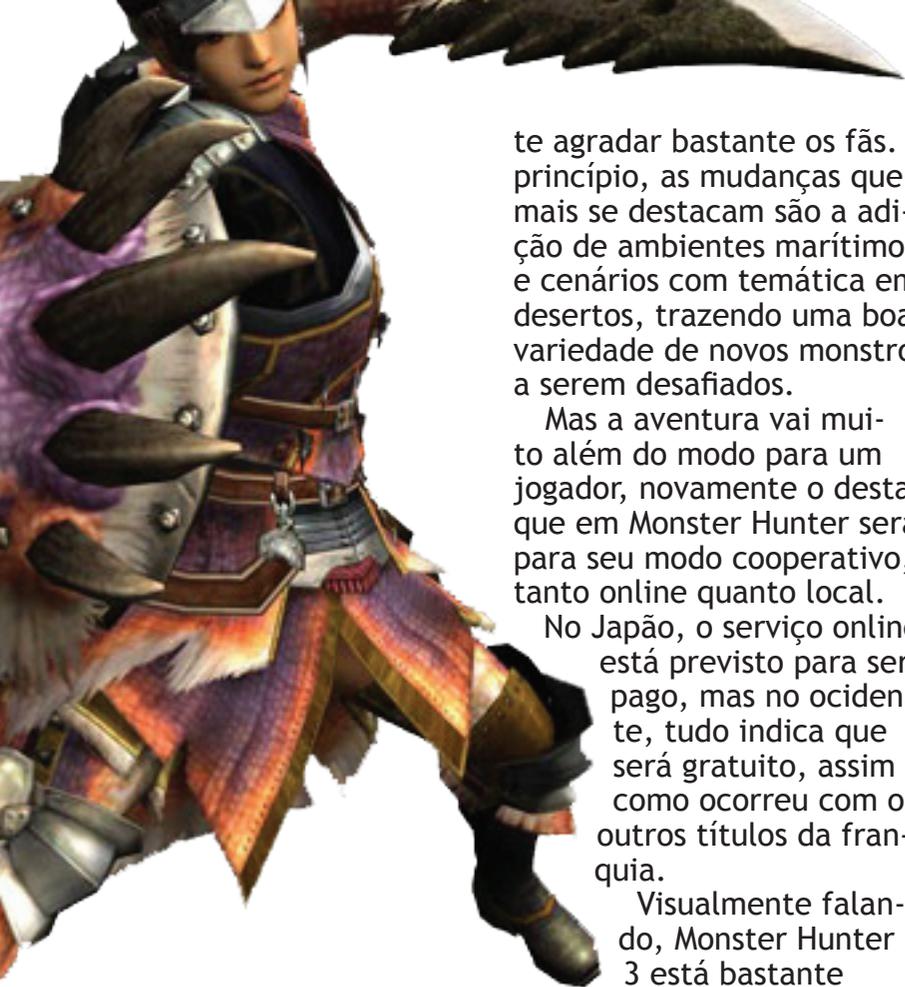
Monster Hunter 3 manterá várias das características originais da série, com novidades que prome-

te agradar bastante os fãs. A princípio, as mudanças que mais se destacam são a adição de ambientes marítimos e cenários com temática em desertos, trazendo uma boa variedade de novos monstros a serem desafiados.

Mas a aventura vai muito além do modo para um jogador, novamente o destaque em Monster Hunter será para seu modo cooperativo, tanto online quanto local.

No Japão, o serviço online está previsto para ser pago, mas no ocidente, tudo indica que será gratuito, assim como ocorreu com os outros títulos da franquia.

Visualmente falando, Monster Hunter 3 está bastante agradável. Na demo liberada recentemente para o público, podemos perceber que o design artístico continua impecável, com boa variedade de inimigos pelos cenários e movimentação constante. Ainda em relação a demo, podemos concluir que a jogabilidade também não está nada mal. Comandos que direcionam ao ataque, troca de armas e uso de itens compõem uma estratégia de avanço fundamental.

Tudo isso é colocado em teste nas batalhas contra monstros colossais presente na demo. O primeiro deles é um dinossauro imperante que vaga pelo cenário a procura de uma presa junto a seus filhotes, e não perdoa quanto a ferocidade. O segundo é um pterodáctilo ainda mais sedento, também acompanhando por uma horda de monstrinhos. Pode-se utilizar diversos tipos de caçadores para derrotá-los, e cada um desses caçadores possuem um diferente tipo de armamento, desde machados até arco e flechas.

ENCOMENDAS? É COM O XCOI!

- Compre sem risco de taxas alfandegárias, por um preço que cabe no seu bolso!
- Pacotes personalizados com desconto. Monte o seu e economize!
- Melhor preço final. Traga sua oferta de outro local e comprove!

ENCOMENDAS PARA:

NINTENDO DS

XBOX 360

Flashcards Slot 1 e Slot 2

Cards de Expansão

Acessórios

Peças para Reposição

Jogos

ENTRE EM CONTATO E DEFINA SUA FUTURA COMPRA

NINTENDO DS BRASIL

Membro: Xcoi

xcoi@hotmail.com
xcoiote@gmail.com

xcoi@hotmail.com

Zephid Games

RESIDENT EVIL 5

ZEPHID GAMES

WWW.ZEPHID.COM.BR

PROMOÇÕES

Nintendo Wii	à partir de R$990,00
Nintendo DS Lite	R$450,00
Nintendo DSi	R$630,00
Playstation 3 80GB	R$1380,00
Playstation 2	R$390,00
PSP Core	R$680,00
X360 20GB Jasper	R$1250,00
X360 60GB Jasper	R$1.350,00 (Encomenda)
X360 120GB Elite RE Edition	R$1.590,00

Clique aqui para mais detalhes

CONTATOS

MSN - zephid2003@hotmail.com
Skype - Zephid Games

Fórum UOL Jogos
Fórum NDS Brasil

Siga-nos no Twitter twitter
Perfil Orkut orkut

Loja Virtual
Fórum

Zephid Games 2003-2009

12x

12x

12x

15x

12x

18x

Conheça nossa equipe de analistas:

Notas especiais

Nosso sistema de avaliação também sofreu mudanças. Agora, temos duas classificações especiais: troféu de ouro para o jogo do mês, e uma simpática privada para o pior.

Jogo do mês

O retorno de Punch-Out!! merece o selo: é tão divertido quanto antigamente.

Rodrigo Russano Dias
Site: Portal NDS Brasil
rodrigo.russano@uol.com.br

Será que a Nintendo vai se redimir da última E3?

Gabriel Resende de Araújo
Site: Checkpoint
twomew@hotmail.com

Será que esse é o fim da carreira de Little Mac?

João “Hazuki” Vitor
Site: Nintendo-Portables
jpaulinosantos@gmail.com

Xazukih é membro da organização XIII e fã de Riku!

Raoni “Dragon” Ferreira
Site: The Undertaker
raonisilva@hotmail.com

Ah, como é bom bater no Bear Hugger...

Diante de inúmeros títulos com um ar mais infantil e enredos simples, Valkyrie Profile: Covenant of the plume se destaca. A franquia que aborda a relação entre deuses, humanos e valquírias, adentra ao portátil com um título inédito e uma trama adulta que envolve desde vinganças e guerras.

Wylfred, jovem de 17 anos, passa por uma vida de sofrimentos. Sua família é colocada a mercê da pobreza quando um duelo decisivo obtém a vida de seu pai, um guerreiro de valor suficiente para atrair ela, a "donzela da batalha", ou simplesmente: Valquíria. Uma pluma, esta foi a prova deixada de que seu pai havia de fato sido escolhido como um Einherjar para os desejos de Odin.

Devido a tais fatos e com uma mãe debilitada, uma irmã morta, o único sentimento presente no peito de Wylfred é o ódio, que o sustentou pelos anos de treinamento. Pelos acontecimentos é desejado por ele um poder, um que seja suficiente para conquistar a sua desejada vingança sobre aquela que arruinou seu lar. Mas a qual preço? Sendo um prólogo, este capítulo é cronologicamente encontrado como o 1° de toda a franquia. Logo, os eventos de Covenant of the Plume ocorrem antes de VP: Leneth

"Sendo um prólogo, este capítulo é cronologicamente encontrado como o 1° de toda a franquia. Logo, os eventos de Covenant of the Plume ocorrem antes de VP: Leneth e Silmeria."

e Silmeria.

A cada episódio a franquia parece ter buscado, mesmo que pouco, modificar sua jogabilidade, principalmente no campo de batalha. Na versão do DS não mais vagamos pelos mapas como se jogássemos um gênero plataforma, mas nos aventuramos em um tático de turno e movendo personagens em uma quantidade de espaços pré-determinada (por sua capacidade). Mesmo repleto de diálogos o jogo possuí também um grande foco nas batalhas, onde ele de distância dos convencionais táticos de simples "mover e bater". Durante os duelos contra demônios, mercenários, bruxos e outras pedras no caminho, você deverá escolher entre os botões Y, X, B ou A como representante de um de seus personagens e de acordo com os equipamentos e armamentos de cada um será possível desferir de 1 a 3 golpes nos inimigos ao apertar os botões mapeados, dando brecha para a criação de incríveis combos que se bem sucedidos podem ser finalizados com os Soul Crushes, especiais singulares de cada membro e que gera grande quantidade de dano!

Além dos objetivos de cada estágio há um que perpetuará por mais de 90% das fases: preenchimento da Sin Gauge (ou "barra do pecado"). Aquela mesma pluma que Wylfred resgatou como única memória a seu pai é também símbolo de um pacto obscuro e mortífero, através dele ele consegue destravar potencial equivalente ao de deuses, mesmo que por um curto período de tempo, os outros acompanhantes também podem ser beneficiados por esse poder, mas por um preço muito mais caro. Como penitência pela força sobrenatural Wylfred deve assassinar o maior número de inimigos a cada desafio, porém vale ressaltar que o jogo não possuí somente 1 final, e toda e qualquer escolha pode lhe encaminhar a um final excelente, médio ou ruim.

Utilizar a pluma na maioria dos combates é opcional, contudo, o nível de dificuldade de algumas missões torna quase que obrigatório seu uso. O planejamento estratégico e conhecimento de cada personagem pode ajudar nessas horas. Outro empecilho é que não há locais para se evoluir livremente (como em FFT, PSX) só algumas poucas missões extras. Porém, a montagem do seu personagem pode o caracterizar (ou não) como um forte aliado, através de itens eles aprendem habilidades (Tactics)/magias, que são equipáveis e gastam AP, além de outras que se ativam automaticamente e aleatoriamente em batalha (Techniques).

Exclusivo dessa versão está o "Active Formation System" que consiste em bônus adicionais a certos fatores de batalha, como por exemplo atribuir maiores chances de um ataque extra. Esse sistema é ativado pela formação que se tem contra o inimigo, e garante uma tremenda vantagem se usado com sabedoria. Com soundtrack assinada mais uma vez por Motoi Sakuraba recebemos um "pano de fundo" apropriado para o ar do jogo, contudo o mesmo não é completamente inédito e carrega faixas já encontradas em outros episódios da franquia.

Em contrapartida a versão original japonesa, tanto versões americana como européia sofreram um corte: dublagem. O que antes era completamente coberto com atuações para ilustrar a trama de conflitos, angústias e dúvidas resume-se agora nas batalhas, onde em exemplo "bordões" são ditos por cada personagem ao aniquilar adversários.

Múltiplos finais, trama adulta, desafio, tudo isso é um pró e há de se agradecer a Tri-Ace. Mesmo sendo uma aventura rápida e de pouco menos de 20 hrs Covenant of the Plume registra mais um acontecimento envolvendo as valquírias de Valkyrie Profile, e que pela 1ª vez não são protagonistas.

AVALIAÇÃO

8.0

+ Trama envolvente
- Corte na dublagem ocidental

A arte continua maravilhosa

REVIEWS

DS

Puzzle Kingdoms

- **Produtora:** Infinite Interactive
- **Distribuidora:** Zoo Games
- **Número de jogadores:** 1-2
- **Gênero:** Puzzle/RPG
- **Wi-Fi:** Não

O sucessor de Puzzle Quest? Por Rodrigo R. Dias

Não há como negar: Puzzle Quest Galactrix deixou muito à desejar (como você pôde conferir no review da edição passada). Os fãs de Warlords teriam que aguardar um pouco mais por uma sequência à altura.

Mas eis que surge um puzzle que, sem qualquer alarde - e o melhor, com alguns dos criadores do original -, chega para surpreender. Puzzle Kingdoms é o que poderíamos chamar de sequência direta.

O enredo é um show de clichês e diálogos patéticos: um maligno ser está dominando os reinos através de cubos mágicos que os dominam. Restam ao herói / heroína - ou seja, você - restaurar a paz. A cada reino derrotado, você o conquista e o configura para suas batalhas futuras.

Um herói para todos governar

Cada capítulo (ou reino) do jogo lhe rende um novo herói. São personagens variados, como um orc ou um feiticeiro. Cada um deles evolui e ganha habilidades e magias específicas. Eles também funcionam como continues caso seu exército pereça. Caso todos eles morram, você terá que perder metade de seu dinheiro para continuar vivo na batalha.

Mas o que interessa mesmo é o gameplay. Ao invés de controlarmos apenas um guerreiro, agora é necessário conduzir um exército. Você pode escalar até quatro unidades de vários estilos - soldados, ogres e até dragões. Cada um deles ataca se você tiver destruído o número certo de pedras da cor que ele se relaciona. Por exemplo, um soldado precisaque você faça quatro combos de peças azuis para poder atacar.

Há peças de ataques simples no tabuleiro e a possibilidade de usar variadas magias, mas é com seus subordinados que a partida é possível ser vencida com mais facilidade. A estratégia é muito interessante, pois seus adversários também precisam das peças para atacar. Muitas vezes você se verá fazendo com bos com peças do adversário apenas para evitar seus ataques. O segredo então é montar uma equipe que seja o mais variada possível - criar um batalhão de apenas uma cor torna a experiência mais complicada. Mas complicada mesmo é a interface touch fora das batalhas. Seu personagem se move pelos campos e visita os reinos como em Puzzle Quest, mas o controle é péssimo e quase inaceitável para um jogo de você tenta arrastar o campo de visão para um ponto "x" do mapa, mas de repente ele te joga para um campo de visão totalmente diferente. Para ajudar, há um botão "Center", que joga a câmera diretamente para seu personagem.

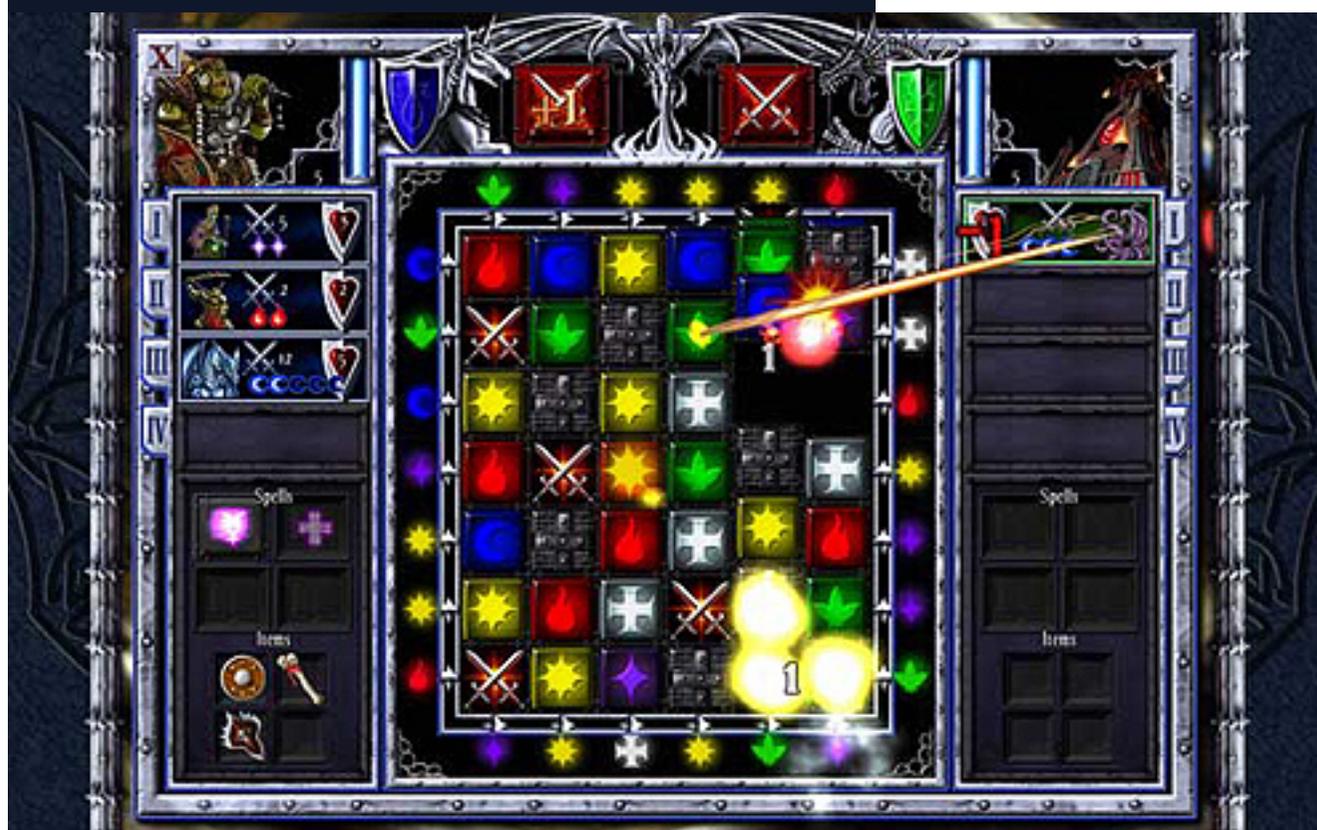
O visual também carece de qualidade, o que pode até afastar os mais exigentes. A interface é pobre, os mapas parecem amadores e a arte dos personagens deixa muito à desejar. Já a trilha sonora é bem trabalhada, apesar de ter poucas músicas. Mas mesmo com esses problemas, Puzzle Kingdoms é super-recomendado.

AVALIAÇÃO

7.5

+ Ótimo sistema de jogo
- Problemas com a interface touch

Também no Wii

Puzzle Kingdoms também ganhou uma versão para Wii. Apesar da equipe Big N Brasil não ter tido a oportunidade de jogá-la até o fechamento desta edição, aparentemente a única diferença é a parte gráfica, que é um pouco melhor no console.

DS

X-Men Origins - Wolverine

- **Produtora:** Griptonite
- **Distribuidora:** Activision
- **Número de jogadores:** 1
- **Gênero:** Ação/Plataforma
- **Wi-Fi:** Não

Garras retráteis e portáteis! Por João Vitor

Mais um game baseado em filme, uma certa apreensão novamente espreita pelos arredores do Nintendo DS! Porém, Wolverine não só detona nas telonas como também no portátil, com um jogo digno e divertido de se jogar.

O DS desfruta de bons jogos multi plataformas que não ficam tão super poderosos em consoles mais potentes, excluindo Wolverine temos o caso de alguns episódios de Spider-Man que permaneceram muito mais atrativos e divertidos no portátil, que apostou no gênero plataforma 2D ao invés de tentar criar algo exatamente igual aos mundos tridimensionais de mesa.

X-Men Origins - Wolverine é mais um desses games plataforma, mesmo com todas as construções 3D, sejam personagens ou não, a ação rola solta e com uma boa velocidade. A sensação de se estar controlando o emburrado da Marvel é muito boa, e realmente a temos como se fosse o próprio indivíduo, distribuindo combos carregados de cortes e pontapés com a ferocidade do mesmo. Durante os 5 capítulos (jogo curto por sinal, pode ser finalizado em menos de 5 hrs na dificuldade Normal) você poderá obter destraváveis, entre eles novas habilidades para Logan, essa fórmula já não é nova mas novamente funciona bem, cada vez mais o personagem incrementa seus combos, podendo até mesmo criar belos aéreos em seus inimigos.

A pancadaria do jogo rola na tela de cima, enquanto a touch fica a cargo de alguns aspectos como "farejar segredos" ou utilizar o modo rage (fúria), especial que consiste no uso da stylus para literalmente arranhar sua tela e igualmente seus inimigos, causa grande dano e se for bem usado pode acabar com uma leva de

inimigos rapidamente. Não são formas criativas de se utilizar a tela de toque e nem sempre é agradável ter de tirar a stylus no meio da ação pra utilizar o especial.

O visual do jogo é bem agradável, e inicialmente confesso ter virado a cara para o design dos personagens, mas ao refletir bem sobre o assunto percebi que ficou perfeito ao portátil, e se saí muito mais original que utilizar-se de fotos de atores do filme. Ficou com um ar mais cartoon, mas não descaracteriza quem Logan é. Essa opção ao portátil acaba atraíndo os mais novos, e o jogo apresenta comandos bem simplificados que poderá incentivar a adaptação de qualquer um.

Os cenários merecem um destaque, suas projeções são bem feitas e dão um certo aspecto de profundidade em algumas das fases, como se a câmera pudesse virar-se e ainda mostrar um conteúdo intacto (seria legal abordarem essa possibilidade).

Entre as músicas do jogo não há o que destacar, são faixas simples que mantêm o clima "sério" que o jogo quer passar. Dublagens mais uma vez ficam de fora de uma adaptação para o DS, uma pena pois ajudariam a ilustrar mais o enredo. Sobram poucas efeitos de vozes para Wolverine e inimigos.

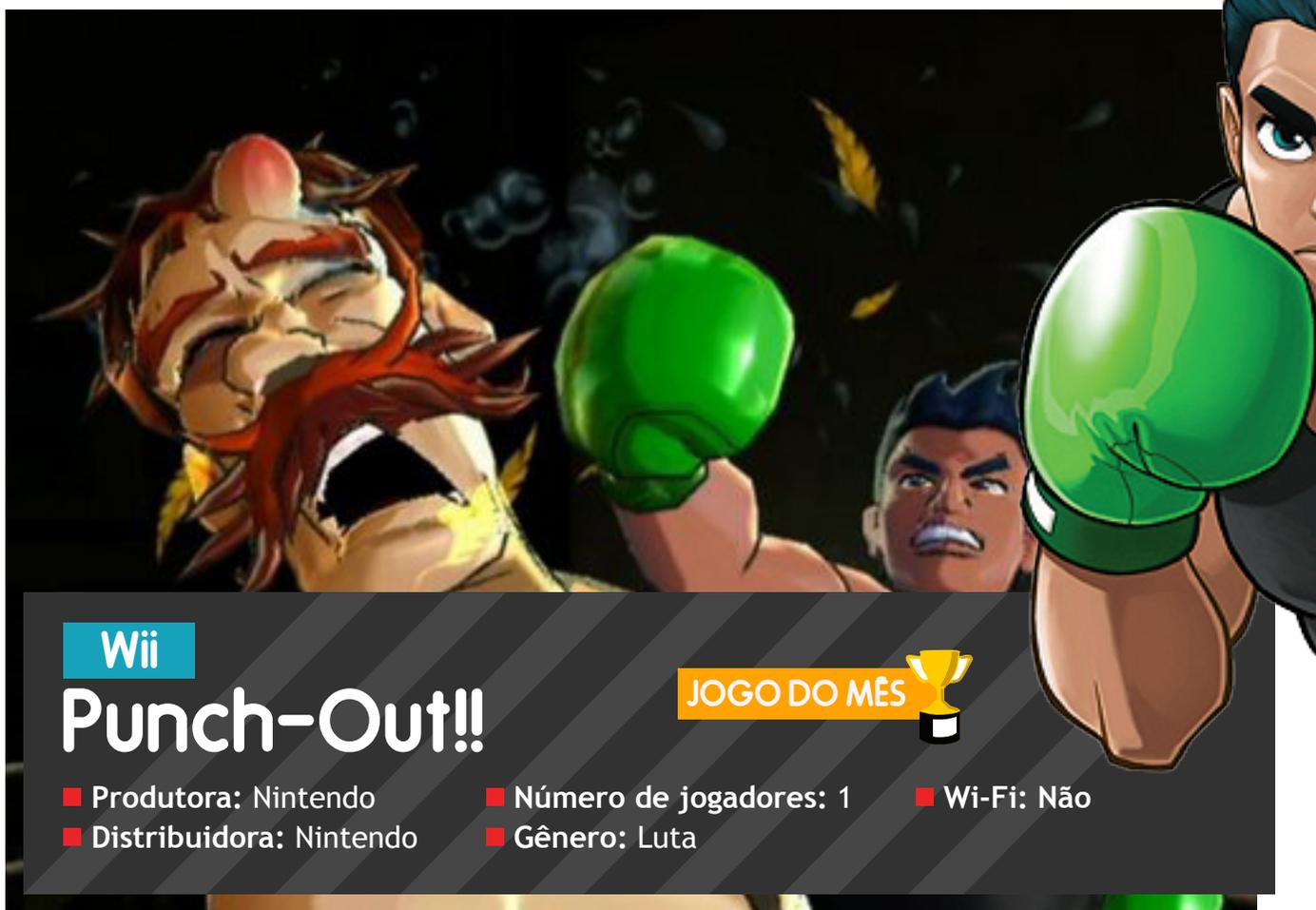
Como dito antes é um jogo rápido, e quem viu o filme merece dar uma conferida. Estenda sua diversão, ou não (infelizmente o gameplay tende a cansar se delongar-se demais), colecionando destraváveis ou cumprindo objetivos extras. A Griptonite entrega um produto bom, não só um caça níquel (mesmo esse aproveitando-se inevitavelmente do embalo filmográfico), e se você já viu o filme vale a pena rever os mesmos acontecimentos, logo, se não viu e deseja manter as expectativas envolta ao longa mantenha-se afastado da chuva de spoilers.

Entre as músicas do jogo não há o que destacar, são faixas simples que mantêm o clima "sério" que o jogo quer passar. Dublagens mais uma vez ficam de fora de uma adaptação para o DS, uma pena pois ajudariam a ilustrar mais o enredo. Sobram poucas efeitos de vozes para Wolverine e inimigos.

AVALIAÇÃO

7.0

\+ Diversão rápida
\- Nenhuma luta contra os Sentinelas

Ao lado, Wolverine lança um pobre inimigo no ar; abaixo, o especial, que utiliza a stylus

Wii

Punch-Out!!

JOGO DO MÊS

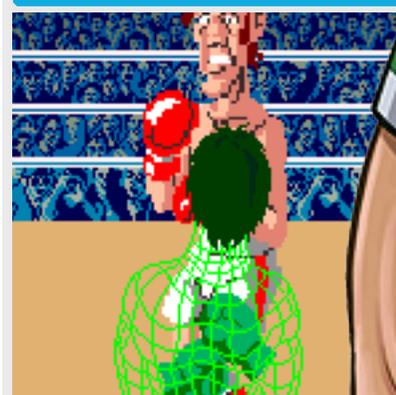
- **Produtora:** Nintendo
- **Distribuidora:** Nintendo
- **Número de jogadores:** 1
- **Gênero:** Luta
- **Wi-Fi:** Não

Are you ready to rumbleeeeee??? Por Raoni Ferreira

Em 1987 foi lançado um jogo de boxe que era o cúmulo do Hype. "Mike Tyson's Punch Out!!" colocava o jogador na pele de Little Mac, um jovem boxeador que almejava chegar ao título de campeão dos Pesos-Pesados. Enfrentando pessoas como Glass Joe, Bald Bull e King Hippo, o jogador controlava os movimentos de Mac através do direcional para abaixar e desviar, e nos botões A e B para dar Jabs com a mão esquerda e direita. A última luta era contra o lendário Mike Tyson, e não era nada fácil vencê-lo. A piada era ver Mario vestido de Juiz contando os 10 segundos e anunciando o Nocaute.

Na mesma época, como já foi abordado na edição #3, foram lançados acessórios para o NES que faziam o jogador ter mais interação com o game. A Mattel lançou a Power Glove, e a Broderbund, o U-Force. Ambos davam a proposta de que em lugar de apertar botões, o jogador deveria socar o ar para vencer. A Power Glove não conseguiu alcançar esse objetivo, mas o U-Force conseguiu com sucesso. Mais tarde, em 1994, foi a vez do SNES receber a epopéia de Little Mac, agora loiro, de olhos azuis e topete, para a vitória. Nomes como Piston Hurricane, Mr. Sandman, Gabby Jay, Dragon Chan e muitos outros, fizeram o inferno dos boxeadores da sequência. Não houveram os tais acessórios nessa geração, mas o jogo é tão bom quanto o anterior.

Agora Little Mac recebe uma versão para o Wii que aparentemente juntou tudo o que fez sucesso no passa-

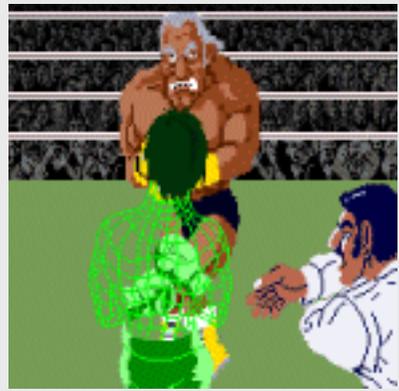
Retrospectiva

Punch-Out!! | Arcade e Game & Watch | 1984

A estréia da série. Trazia uma jogabilidade inovadora e o corpo do personagem em wireframe, para poder enxergar o oponente. O jogo não tinha final e o jogador perdia se o tempo da luta acabasse.

do. Juntando adversários de Punch-out e Super Punch Out, mais o visual original de Little Mac misturado com o da sequência (ele está topetudo ainda, porém voltou a ser moreno), mais os sensores de movimento do Wii, e temos um dos jogos mais divertidos deste mês. "Punch Out!!" no Wii não conta mais com o nome de Mike Tyson, mas nem precisa. A maioria dos lutadores que ficaram famosos nos outros jogos estão presentes, houveram alguns personagens novos, e o treinador original de Mac, Doc Louis, está mais engraçado do que nunca. A maioria das cenas emblemáticas do Punch Out original estão no Wii, o que dá uma sensação engraçada de algo novo que transpira nostalgia.

A luta em si é mecânica, como todos os outros. Basta perceber os macetes para fugir dos golpes dos adversários para conseguir a vitória, embora isso não seja tão fácil. Há golpes que podem surpreender o jogador e fazer com que este tome pancadas de graça, mas a curva de aprendizado costuma ser bem curta. A essência da Franquia está lá toda, com personagens engraçados, danos caricatos, golpes especiais, e tudo o que já se esperava no Wii desde que foi mostrado o game de Boxe em Wii Sports.

Sobre controles, há variações neles. O jogador pode optar por algo Old-School, apenas com o Wiimote deitado, e usando-o como os controles de NES. Ou pode plugar o Nunchuk e passar a socar no ar, usando o manete do Nunchuk para desviar dos golpes. E por último, há ainda como utilizar a Wii Balance Board para detec

Retrospectiva (cont.)

Super Punch-Out!! | Arcade | 1985

A primeira versão com a esquiva especial contra golpes antes indefensáveis, conhecida como "duck". A máquina arcade era a mesma, com 2 monitores, um com estatísticas e outro com a partida. Os adversários vencidos voltavam ainda mais fortes e rápidos.

Arm Wrestling | Arcade | 1985

Muitos não conhecem, mas foi o primeiro (e único) spin-off da série. O objetivo é ser o campeão de queda-de-braço. São 5 adversários. O jogador deve mover o direcional para a direita e apertar o botão para aumentar o poder de ataque. O computador contra-atacava quando fazia uma cara estranha.

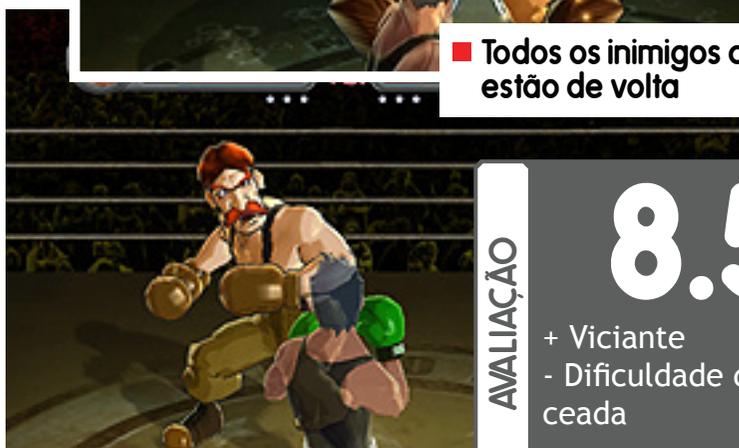
REVIEWS

tar toda a movimentação do jogador.

Neste Review, a última configuração não pôde ser testada, mas pode-se dizer que a primeira e a segunda configuração são ótimas, e a jogabilidade não é truncada, embora a detecção dos socos seja apenas na movimentação do controle. Há um modo multiplayer onde dois Little Macs se enfrentam, remetendo aos antigos arcades onde o primeiro jogador lutava contra uma representação de si mesmo (Vide o Arcade de Street Fighter, onde Ken era o único personagem selecionável para o segundo jogador). Simples, nostálgico, mas poderia ter a opção de jogo com os outros boxeadores.

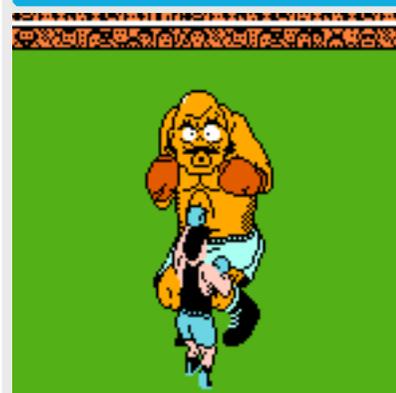
O visual gráfico do jogo é agradável, todos os personagens foram ora redesenhados, ora apenas estilizados, e ganharam pequenas introduções. Foi uma boa sacada da Nintendo e da Next Level ter colocado os personagens para falarem em seu idiomas de origem, mas uma legenda não iria mal para todos entenderem as provocações sacanas que eles distribuem. Talvez o grande ponto fraco deste game é ter apenas 16 lutadores, o que diminui bastante o tempo do modo Carreira. Mas o próprio jogo tem um replay alto por conta das piadas, e Doc Louis motiva bastante o gameplay com seus bordões (sobra até espaço pra sacanear o antigo "Join the Nintendo Fun Club today!" que tinha na versão de NES).

No final das contas, "Punch Out!!" mantém as raízes de sempre, dá novos ares à franquia e traz ao jogador uma experiência curta, porém convidativa ao retorno. É o tipo de jogo que todos um dia o pegarão pra espancar Glass Joe novamente, ou sentir de novo a satisfação ao mandar Bear Hugger abraçar a lona. E que venha mais um Round.

Todos os inimigos clássicos estão de volta

AVALIAÇÃO

8.5

+ Viciante
- Dificuldade desbalanceada

Retrospectiva (cont.)

Myke Tyson's Punch-Out!! | Nes | 1987

O primeiro a ser lançado para um console, no caso o Nes. O jogo nos introduz a Little Mac, que busca um lugar ao Sol entre os melhores boxeadores. O jogador pode usar um ataque especial ao conseguir uma estrela ao esquivar dos ataques adversários. O título foi relançado mais tarde com cartucho dourado apenas como Punch-Out!! no Japão, já que a licença para usar Mike Tyson havia expirado.

Super Punch-Out!! | Snes | 1994

Era uma versão evoluída do jogo de mesmo nome para arcade. A evolução visual era facilmente notada, com sprites bem detalhados e coloridos. Se tornou facilmente um clássico no console.

Wii

Klonoa

- **Produtora:** Namco Bandai
- **Distribuidora:** Namco Bandai
- **Número de jogadores:** 1
- **Gênero:** Plataforma
- **Wi-Fi:** Não

Clássico retorna em boa forma **Por Gabriel Resende**

Klonoa é um dos personagens mais expressivos e espirituosos dos videogames, desde seu surgimento no primeiro Playstation em 1997. Seu primeiro título foi de bastante sucesso e de esbanjar carisma, recebendo diversas seqüências e marcando assim, a memória de muitos jogadores. Agora, nessa renovação de marcar época para o Wii, Klonoa retorna com tudo o que tem direito e o necessário para se aventurar, mais uma vez, pelos diferentes cenários do mundo dos sonhos.

Junto a seu avô, Klonoa vive numa pacata vila chamada Breegale. Mas num certo dia, a vila já não se torna mais tão tranqüila assim. Uma misteriosa nave se choca com a torre do sino, e Klonoa, em companhia de seu misterioso amigo Huepow, decide investigar. E aqui que o clímax da ação começa, ao chegar próxima do sino, a jovem dupla se depara com o vilão da história, Ghadius, que rapta a frágil e delicada Lephise, uma garota dona de um pingente que possui poderes extraordinários. Ghadius tem como objetivo destruir o mundo, mas como não é bobo, possui companhia, seu fiel serviçal Joka, o responsável por diversos problemas que surgem na jornada dos jovens heróis em busca do salvamento do mundo de Phantomile.

Os cenários que compõem Phantomile são bastante variados e coloridos, sendo ambientes baseados em cachoeiras até cavernas sombrias. Cada uma dessas localidades possui como componente uma vila, e cada uma dessas vilas possui um diferente tipo de habitante. No total, estão disponíveis sete visões - um nome bonito que o jogo deu aos cenários -, sendo que quase todas são compostas por duas fases.

Mas não adianta ser bom só no design, também tem que ter qualidade na prática. E nisso Klonoa não fraqueja, graficamente trás texturas excelentes e personagens bem definidos.

A jogabilidade é um dos pontos fortes do título, trazendo o tradicional estilo de

REVIEWS

plataforma 2D, mesmo com os ambientes tridimensionais. Tudo é muito simples, como era de se esperar do gênero. Basta movimentar Klonoa, utilizar o botão de pular e o de atacar. Para atacar, Klonoa utiliza Huepow – mantido em um anel -, que desfere uma pequena magia de curto alcance, capturando um dos vários inimigos presentes nas fases. Depois, Klonoa pode lançá-lo para diferentes direções, e assim, ele estará derrotado. Esse método também é necessário para a captura de itens especiais espalhados pelo cenário, ou até mesmo para derrubar inimigos mais evoluídos.

Falando um pouco mais sobre os habitantes das vilas, eles são um elemento fundamental durante o avanço. Em cada fase, estão presentes 6 pobres prisioneiros que devem ser salvos por Klonoa, e por esse e entre outros motivos, existem diversas entradas e saídas pelos cenários. Salvando todos os prisioneiros presentes no jogo, alguns extras pouco significantes são liberados. Mas o que compensa é que se torna uma experiência muito mais gratificante terminar Klonoa por completo. A história e todo o conjunto da obra é bastante infantil, incluindo seu nível de dificuldade. Talvez isso possa ser considerado como um defeito, mas não é um fator que mereça desanimo para qualquer tipo de público. O grande problema se concentra na aventura geral curta, fator bastante influente na avaliação.

Baseando-se inteiramente em Klonoa: Door to Phantomile, a primeira jornada do animal de espécie indefinida, os fãs da antiga versão vão se sentir em casa pelo jogo ter se mantido praticamente inalterado nesse remake, com únicas diferenças marcantes em melhorias gráficas e sonoras de alto nível. Os novatos também não precisam se preocupar, mesmo com as poucas opções em relação à curta aventura principal.

AVALIAÇÃO

8.0

+ Tradicional e bonito
- Falta de extras

Wii

NPC! Donkey Kong Jungle Beat

- **Produtora:** Nintendo
- **Distribuidora:** Nintendo
- **Número de jogadores:** 1
- **Gênero:** Plataforma
- **Wi-Fi: Não**

Gorilão retorna com controles renovados e, o melhor, como um clássico plataforma Por Rodrigo R. Dias

Jungle Beat, originalmente lançado para o Gamecube em 2005, foi uma boa surpresa: assim como Donkey Konga, o gorilão era domado por controles em forma de bongôs. Mas ao contrário de Konga, que era um jogo musical, JB era o retorno de Donkey Kong em sua forma mais amada - o genêro plataforma.

Com a chegada da linha New Play Control, a Nintendo começou a trazer títulos maravilhosos do Gamecube ao Wii para dar uma segunda chance aos mesmos, mas desta vez, com controles adaptados para o Nunchuk e Wii Remote. Mas será que Jungle Beat não perdeu o charme com a ausência dos controles especiais?

Muito provavelmente este será um dos títulos mais amados dentro da linha NPC. Isso porque, com a ausência dos bongôs, a Nintendo tratou de não inventar muito e tornou Jungle Beat um jogo clássico de plataforma.

Os controles são simples: você move Donkey Kong com o analógico do Nunchuk e movimenta o Wii Remote para atacar os inimigos ou se agarrar em outros macacos e plantas. O botão A serve para pular e o B faz Kong batucar o chão ou dar uma bundada no ar (como o nosso amigo Mario). O bacana de Jungle Beat é a possibilidade de se fazer combos para ganhar mais pontos. Quanto mais você conseguir se manter no ar, melhor. No final

Quantas vezes você viu um visual assim no Wii?

das fases, o jogo ainda lhe apresenta um vídeo com dicas de possibilidade de movimentos em trechos específicos.

Cada "mundo", por assim dizer, possui 3 atos: duas fases e um chefe. Os ambientes são variados, passando de florestas a cavernas cheias de magma incandescente. Já os chefes são legais, porém se repetem à exaustão - são apenas 4, apenas mudando a dificuldade e alguns movimentos.

Infelizmente são apenas 4 mundos (e um quinto, apenas com o chefe final), e sim, o jogo é muito curto. Vale destacar que algumas fases extras podem ser habilitadas após conseguir rank máximo em todas as outras, mas ainda sim, a experiência dura muito pouco. Mas, por se tratar de um jogo de 4 anos atrás, esperava que a Nintendo adicionasse ainda mais fases.

Visualmente, Jungle Beat impressiona não por ter alguma tecnologia evoluída - é o mesmo jogo do Cubo -, mas sim mostrar que um jogo de 4 anos atrás consegue se sobressair entre a maioria dos títulos do Wii. São fases bem coloridas, lindas e cheias de texturas em alta resolução. A parte sonora também permanece inalterada e é o que se espera da série, com músicas bem "tropicais".

New Play Control! Donkey Kong Jungle Beat é um divertido jogo que resgata um pouco do passado fantástico, quando tínhamos a soberba série Country. Pode não ser tão bom quanto os antigos, mas com certeza vai agradar os fãs e, sobretudo, aqueles que procuram um plataforma de qualidade. O grande porém fica por conta da cur ta duração, ainda que conseguir todas as cristas leve um tempo. E mesmo que não seja tão marcante quando foi na época dos bongôs, os controles foram muito bem adaptados. Super-recomendado.

AVALIAÇÃO

8.0

+ Controles bem adaptados
- Poderia ter mais fases

Wii

Little King's Story

- **Produtora:** Cing Inc.
- **Distribuidora:** Marvelous/Xseed
- **Número de jogadores:** 1
- **Gênero:** Simulação/Estratégia
- **Wi-Fi: Não**

Comande um grande reino através de um pequeno rei

Por Rodrigo R. Dias

Finalmente temos em mãos o esperado LKS. E pode ter certeza: valeu a pena a espera.

Controlamos o simpático Corobo, um garoto tímido e sem muitos amigos. Um dia, ele encontra uma misteriosa e poderosa coroa enquanto andava por uma floresta próxima à sua vila. Corobo então descobre que ela lhe dá a habilidade de agradar qualquer pessoa e torná-la seu seguidor.

Então aparece Howzer, o fiel seguidor que lhe informa que, agora, você é o Rei da vila, e tem a responsabilidade de torná-la rica e eficiente.

No começo tudo é bem precário, além da vila ter poucos moradores. Mas ao cumprir exigências do povo e adicionar novas construções diariamente, este número sobe, junto com a produtividade.você também ganha mais profissionais como carpinteiros, escavadores e soldados.

Ao final de todo dia, você recebe um relatório com todos os ganhos diários. Mas nem tudo é tranquilo nesta pacífica vila. Para expandir seus domínios, você deve sair junto de aliados e explorar a ilha. Lá fora existem criaturas ariscas que vão lhe atacar.

E é aí que se revela uma enorme ameaça: uma nuvem negra que domina vários locais

da ilha. Cada parte possui um chefe, que ao eliminado, lhe rende um novo território. A situação pode piorar quando cai a noite, já que os inimigos mudam e são ainda mais fortes.

O sistema de jogo não usa nenhuma função específica do Wii Remote ou Nunchuk, além do pointer para mirar em inimigos ou itens. O maior problema fica para o gerenciamento de unidades, principalmente quando você carrega muitas delas. Ao invés de alguma opção para selecionar um tipo de unidade em especial, você tem de enviá-las uma a uma.

Visualmente, LKS possui um charme inigualável. No geral é simples, mas a arte é extremamente agradável e é tudo muito simpático. Só não agradou muito um filtro aplicado que deixa a imagem um bocado clara demais. Já a parte sonora traz músicas agradáveis, e que combinam perfeitamente com a proposta.

Por fim, Little King's Story lhe garantirá muitas horas de diversão, até porque todos os dias do jogo lhe garantem novidades. Até dominar todo o mapa, você vai gastar um bom tempo, além de ir descobrindo novos tesouros e construções para a sua vila. O trabalho é duro, mas nunca foi tão divertido governar um reino.

AVALIAÇÃO

8.0

+ Sistema de jogo muito divertido
- Controle de unidades deixa à desejar

Até vaca louca você tem que enfrentar

DS

Metal Slug 7

- **Produtora:** SNK P.
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1
- **Wi-Fi:** Não

Por João Vitor

A ação da série e sua dificuldade são conhecidas por aqueles que amam Arcades, e não há sequer um jogador da franquia que já não tenha perdido umas boas fichas no início de suas aventuras. Os cast de personagens é o mesmo da edição 6, sendo assim, Ralph e Clark de The King of Fighters estão mais uma vez presentes.

Uma das maiores decepções se dá pela falta de um Multiplayer! O gráfico não é ruim, mas cenários são simplórios e sua qualidade as vezes é duvidosa devido a real capacidade do portátil.

O replay é ótimo, pois além da aventura principal (7 estágios) há o Combat School, local que você poderá rever suas habilidades através de novos desafios classificatórios!

Pode até não ser o melhor da série, mas a jogabilidade clássica foi inalterada.

AVALIAÇÃO **7.5**

DS

Mario Party DS

- **Produtora:** Hudson
- **Gênero:** Tabuleiro
- **Jogadores:** 1-4
- **Wi-Fi:** Não

Por João Vitor

A franquia que já se consagrou como campeã entre muitos amigos já se apresentou em versão portátil, mas, diferente da versão pra GBA Mario Party se saiu muito melhor no DS. Incorporando o quesito "portátil" os personagens são iludidos pelo incansável Bowser, que os transforma magicamente em "pequenos polegares".

A Hudson incorporou apenas 5 tabuleiros diferentes, mas há muitos minigames no jogo, os quais adotam todos os controles possíveis ao DS, incluíndo Mic e Touch. Graficamente lembra muito as versões do N64.

Único contra é a falta de Wi-Fi merecido. Contudo, um único card é necessário pra jogar localmente com os amigos!

AVALIAÇÃO **9.0**

DS

Final Fantasy XII: Revenant Wings

- **Produtora:** Square-Enix
- **Gênero:** Estratégia
- **Jogadores:** 1
- **Wi-Fi:** Não

Por João Vitor

Seqüência direta de FF XII (PS2). Vaan, Penelo e Balthier são algumas das figuras que reaparecem neste novo jogo, que diferente de seu original traz uma mecânica diferente.

Muitos podem pensar que RTS (Real Time Strategy) possa ser muito complicado, contudo, a Ivalice Alliance produziu o jogo ao DS de uma forma simples e direta, onde qualquer um pode jogar e se divertir! O uso da touch é mais que obrigatório e para um jogo do gênero cai como uma luva, permitindo comandos e ações de uma forma muito mais rápida e dinâmica.

Muitas missões e armas para criar, além de um enrendo cativante, todos marcas qualitativas da querida Square Enix. Divertido e imperdível, ainda mais para os fãs da aventura original!

AVALIAÇÃO **9.0**

DS

Phoenix Wright: Ace Attorney

- **Produtora:** Capcom
- **Gênero:** Adventure
- **Jogadores:** 1
- **Wi-Fi:** Não

Por Raoni

Um dos clássicos do DS, a série Ace Attorney começou no Game Boy Advance, e conta todo o dia-a-dia de um advogado de defesa em busca da verdade em diferentes casos.

Com histórias envolventes, porém lineares, a série exige bastante raciocínio e atenção do jogador para que este possa ter um veredicto positivo no final do julgamento. Para tanto, é bom fazer uma investigação dos fatos bem apurada.

Vale a pena lembrar que "Miles Edgeworth: Ace Attorney Investigations" será lançado em breve, e não é mal nenhum já conhecer o universo desde já.

AVALIAÇÃO **9.0**

DS

Sonic Rush

- **Produtora:** SEGA
- **Gênero:** Plataforma
- **Jogadores:** 1-2
- **Wi-Fi:** Não

Por Raoni

Depois de jogos medianos no Dreamcast e alguns interessantes no GBA, Sonic aparece ainda em suas raízes, porém repaginado no DS.

Sonic Rush é um jogo que apresenta o confronto entre duas dimensões que estão se fundindo, em que vários alter-egos dos personagens aparecem.

Somos apresentados a Blaze, uma gatinha tão rápida quanto Sonic, mas que tem poderes de fogo, e a Eggman Nega, uma versão meio sombria do Dr. Eggman Robotinik.

As fases são enormes, tem todos os elementos dos jogos antigos, e o desafio não é pouco.

AVALIAÇÃO **7.0**

Wii

Dragon Quest Swords

- **Produtora:** Square-Enix
- **Gênero:** Ação/RPG
- **Jogadores:** 1
- **Wi-Fi:** Não

Por Rodrigo

A estréia da série Dragon Quest no Wii não foi das melhores, mas tem lá suas qualidades. Contramos um o filho do famoso caveleiro Claymore, em uma jornada contra um mal iminente.

A jogabilidade é o diferencial: tudo rola em primeira pessoa, e nos combates o Wii Remote é usado como espada, bastando movimentá-lo para atacar. O botão B ativa o escudo. As batalhas são aleatórias, mas não há turnos.

O problema é que, após algumas horas, Swords enjoa facilmente e não há novidades que façam o jogador querer continuar a aventura. O visual é bom e há alguns detalhes interessantes, como sons de passos e espadas através do speaker do Wii Remote, mas isso tudo é pouco para uma série de nome tão importante.

AVALIAÇÃO **6.0**

Nintendo Download

Confira os jogos do mês de Maio para DSiWare, WiiWare e Virtual Console Por Gabriel Resende

DSiWare™

American Popstar: Road to Celebrity

- **Produtora:** Gameloft
- **Jogadores:** 1-4
- **Preço:** 800 Wii Points

American Popstar é um jogo que envolve a vida de um adolescente tentando ingressar no mercado musical. O jogador pode personalizar seu próprio personagem e pode participar de diversos desafios pela cidade.

Animal Crossing Calculator

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 200 Wii Points

Nesta simples calculadora, como diz o próprio nome, possui suas características baseadas em Animal Crossing, tais como planos de fundo e seus efeitos sonoros.

Animal Crossing Clock

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 200 Wii Points

Assim como a calculadora, este relógio é baseado em Animal Crossing. Existem opções de personalizar o alarme, criar suas próprias músicas e optar por relógio digital ou analógico.

Art Style: PiCTOBiTS

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 500 Wii Points

Blocos grandes caem a partir da tela de cima, e são eliminados combinando as cores iguais. Para eliminá-los, deve-se movimentar os pequenos blocos com a stylus e no final, um clássico personagem da Nintendo é revelado.

DSiWare

Lançado junto com o DSi, trata-se do serviço de compra de jogos digitais do portátil. Assim como no WiiWare e Virtual Console, são necessários DSi Points para adquirir os aplicativos.

DSiWare™

Club House Games Express: Card Classics

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1-8
- **Preço:** 500 Wii Points

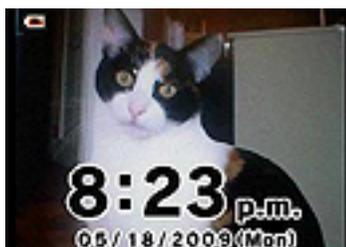
Estão disponíveis cinco clássicos dos jogos de baralho, como Blackjack e Last Card. além de um modo multiplayer para até oito jogadores.

Paper Airplane Chase

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1-2
- **Preço:** 200 Wii Points

Baseado em um dos mini games do primeiro WarioWare para GBA, o objetivo é guiar um avião de papel por um cenário vertical tomando cuidado com diversos obstáculos que aparecem pela frente. Um modo para dois jogadores está disponível.

Photo Clock

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 200 Wii Points

Traz como principal característica a possibilidade de utilizar as fotos armazenadas no seu DSi. Pode-se gravar sons com o microfone do portátil e utilizá-los para o alarme.

Real Soccer 2009

- **Produtora:** Gameloft
- **Jogadores:** 1-4
- **Preço:** 800 Wii Points

Um simulador de futebol que impressiona por sua capacidade técnica.É possível utilizar imagens arquivadas no DSi para figurar bandeiras, jogadores e até mesmo a própria bola. Muitos jogadores e times, todos com nomes reais.

WiiWare / Virtual Console

O Virtual Console é um serviço que disponibiliza clássicos de consoles antigos, com o Nes e Mega Drive. Já o WiiWare oferece jogos feitos especifcamente para o serviço, tendo alguns títulos exclusivos.

Wii Ware

Adventure Island: The Beginning

- **Produtora:** Hudson
- **Jogadores:** 1-2
- **Preço:** 800 Wii Points

Adventure Island é um famoso jogo que marcou época em antigos consoles, e nessa versão para Wii, alguns dos principais elementos do clássico foram atualizados. Além dos inéditos mini games, também estão presentes novos itens e fases, todos compreendidos em coloridos cenários tropicais.

Bubble Bobble Plus!

- **Produtora:** Taito
- **Jogadores:** 1-4
- **Preço:** 600 Wii Points

Mais um clássico que retorna de tempos remotos, trás em sua essência um jogo de puzzle bem tradicional. Através dos cenários, existem diversos itens e inimigos que rendem pontos, e as melhores pontuações podem ser recordadas no ranking online. Estão presentes algo em torno de 100 fases, todas podendo ser disputadas no multiplayer local.

Cocoto Platform Jumper

- **Produtora:** Neko E.
- **Jogadores:** 1-4
- **Preço:** 700 Wii Points

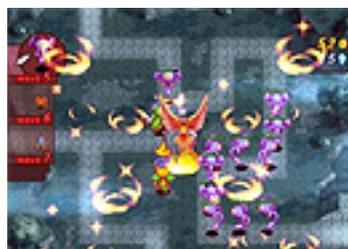
Cocoto, um pequeno diabo vermelho, é responsável por manter a segurança do segredo do magma, mantido em um caldeirão. Mas ele possui a companhia de bons amigos para essa missão. Porém, num certo dia, os amigos de Cocoto foram seqüestrados a fim de roubarem o caldeirão, e só resta a Cocoto pular pelas diversas plataformas e derrotar os inimigos que aparecerem pela frente em nome da segurança do segredo.

Preços (em Wii Points)

Nes / Arcade / Commodore 64 / Master System - 500
Super Nes - 800
Nintendo 64 - 1000
Mega Drive - 800

WiiWare

Crystal Defenders R2

- **Produtora:** Square-Enix
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 800 Wii Points

R2 mantém como base todo o estilo encontrado na primeira versão. Existem alguns personagens novos e a substituição de outros, além da adição de pedras do poder que aumentam bastante o fator estratégia no jogo.

Family Pirate Party

- **Produtora:** Aksys
- **Jogadores:** 1-4
- **Preço:** 400 Wii Points

O tema principal é um jogo de tabuleiro com foco no multiplayer, onde deve-se lançar os dados para alcançar uma ação e recolher um determinado número de tesouros.

Penguins & Friends: - Hey! That's My Fish!

- **Produtora:** Gammick
- **Jogadores:** 1-4
- **Preço:** 800 Wii Points

Cada jogador começa com um número definido de pingüins. O objetivo é eliminar os blocos de gelo para derrotar os oponentes e manter o maior número de peixes até o fim da partida.

Silver Star Chess

- **Produtora:** Agetec
- **Jogadores:** 1-2
- **Preço:** 500 Wii Points

Possui modo de disputa tanto contra o computador como contra outra pessoa. É possível optar pelo nível de dificuldade do computador e escolher um personagem a ser utilizado.

Para ver a lista de todos os jogos disponíveis, acesse www.nintendo.com, escolha o país (o que interessa mesmo para nós são jogos em inglês, então selecione United States), em seguida Nintendo Wii e, por fim, Virtual Console / WiiWare.

Virtual Console

Clay Fighter

- Jogadores: 1-2
- Preço: 800 Wii Points
- Plataforma: Mega Drive

Clay Fighter é um conhecido - e bizarro - jogo de luta. Os personagens são bastante esdrúxulos, se tratando de criaturas feitas com argila de estilos diversificados. É um jogo que tem como característica sua composição criativa, bem aplicada a jogabilidade diferenciada.

Galaxy Force II

- Jogadores: 1
- Preço: 800 Wii Points
- Plataforma: Mega Drive

Jogo de tiro um pouco fora do convencional em sua época, por trazer uma perspectiva tridimensional. O objetivo é dar um fim nos invasores alienígenas que pretendem destruir o sistema solar, e cabe ao jogar destroçá-los até que a paz não esteja mais ameaçada.

Nobunaga's Ambition

- Jogadores: 1-8
- Preço: 800 Wii Points
- Plataforma: Snes

Nobunaga's Ambition é um tradicional jogo de estratégia, e que conta sobre uma batalha no período feudal japonês. Pode-se optar por quatro campanhas e diferentes cenários, aonde o jogador deve construir recursos militares para vitoriar na guerra.

Dica de site

O site www.nintendolife.com é focado no Nintendo Download, trazendo sempre notícias sobre os lançamentos e análises de todos os títulos, vale à pena conferir.

The Legend of Zelda: Majora's Mask

- Jogadores: 1
- Preço: 1000 Wii Points
- Plataforma: Nintendo 64

Majora's Mask é um dos maiores clássicos de Nintendo 64, trazendo consigo todas as características de um grande Zelda, com boa dose de inovação. Diferente dos outros títulos da franquia, Majora's Mask possui um foco bastante centrado nas missões além da aventura principal, com a presença fundamental de máscaras que dão poderes especiais a Link.

Tower Toppler

- Jogadores: 1
- Preço: 500 Wii Points
- Plataforma: Commodore 64

Tower Toppler é um jogo um tanto diferenciado, em que o protagonista é Pogo, um pequeno sapo verde que pretende destruir oito torres irregulares no mar para manter seus direitos. Nessa jornada, o pequeno anfíbio deve subir um mundo de plataformas até o topo das torres.

WIIWARE

Crystal Defenders R1 e R2

- **Produtora:** Square-Enix
- **Distribuidora:** Square-Enix
- **Número de jogadores:** 1
- **Gênero:** Estratégia
- **Wi-Fi:** Sim
- **Preço:** 1000 Wii Points (cada um)

Personagens de Final Fantasy figuram em jogos rápidos

Por Gabriel Resende

O estilo Tower Defense é um gênero que vem crescendo cada vez mais no mundo dos videogames, figurando principalmente nos computadores. O objetivo nesses jogos não é nada complexo, basta posicionar determinadas unidades defensivas nos locais mais apropriados para impedir que os inimigos atravessem o mapa. O esquema, exatamente por ser tão simples, tem feito bastante sucesso entre os jogadores, e a Square Enix também resolveu entrar de cabeça nessa, com a franquia Crystal Defenders figurando tanto em aparelhos portáteis quanto em consoles de mesa.

Crystal Defenders é uma série baseada em Final Fantasy Tactics, e que se passa em meio aos eventos de Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift para o DS. A história do jogo em si é como uma versão personalizada da definição de Tower Defense, aonde um exército deve defender os cristais por diversos estágios.

A jogabilidade não possui nenhum grande segredo. Basta escolher uma unidade desejada e posicioná-la em alguma borda do cenário. Todos os cenários possuem trilhos, que são aonde os inimigos se movem. Esses trilhos possuem uma entrada e uma saída - no caso de Crystal Defenders R2, alguns cenários são formados por duas entradas e/ou duas saídas -, e todos os inimigos devem ser eliminados antes de saírem e roubarem os cristais. Quanto aos personagens disponíveis, marcam

presença categorias de ataque direto, magias diversas e ataque contra unidades aéreas. Como exemplo, alguns inimigos possuem fraqueza contra unidades de ataque direto, enquanto outros são invulneráveis as magias. Deve-se sempre manter um balanceamento entre as unidades, já que de hora em hora aparece uma horda específica de inimigos.

Graficamente é extremamente bonito, todo bidimensional, com belos efeitos de luz e bastante diversificado. Efeitos sonoros também são belíssimos, apesar de algumas composições irritantes.

Sobre as novidades de Crystal Defenders R2, não existem muitas, são praticamente o mesmo jogo vendido em partes. Além de alguns personagens novos de pouca importância, a maioria do exército foi substituída por novas unidades com a mesmíssima função. O grande diferencial se encontra nas pedras que aumentam o valor das unidades, que são uma de poder, outra de velocidade e outra de distância. Graficamente recebeu uma leve melhorada, além da adição de um modo mais fácil.

Com tantos títulos bons para WiiWare, Crystal Defenders R1 e Crystal Defenders R2 acabam merecendo ficar um pouco de lado por possuírem um preço elevado demais para tão poucas opções. Apesar da beleza dos cenários e das composições, a grande maioria dos jogadores não vai se interessar em superar recordes ou abrir os poucos extras.

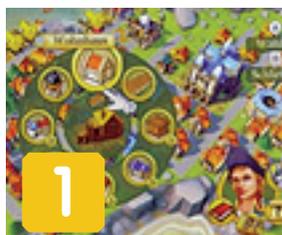
AVALIAÇÃO

7.0

+ Peculiar para o Wii
- Falta de opções, pelo preço

> **"Oferece pouco pelo preço elevado de cada título"**

Veja a lista dos cinco jogos preferidos de nossa equipe no momento:

Rodrigo

1 Anno: Create a New World (Wii)

2 NPC Donkey Kong Jungle Beat (Wii)

3 Klonoa (Wii)

4 Puzzle Kingdoms (DS)

5 Little King's Story (Wii)

João Vitor

1 SRT OG Saga: Endless Frontier (DS)

2 Pokémon Platinum (DS)

3 X-Men Origins: Wolverine (DS)

4 Ketsui Death Label (DS)

5 Rhythm Heaven (DS)

Gabriel

1 Punch Out!! (Wii)

2 Excitebots: Trick Racing (Wii)

3 Metroid Prime 3: Corruption (Wii)

4 Super Smash Bros. Brawl (Wii)

5 Final Fantasy XII: Revenant Wings (DS)

Raoni

1 Punch Out!! (Wii)

2 The House of the Dead Overkill (Wii)

3 Sonic Rush (DS)

4 4 - Phoenix Wright AA: JfA (DS)

5 Pokémon Platinum (DS)

BIG N Brasil
www.ndsbrasil.com.br

Quer mostrar pra gente o seu top 5? Então envie um e-mail para contato.bignbrasil@gmail.com. Não esqueça de incluir o seu nome.

Dragon Quest

Conheça toda a primeira trilogia, chamada Loto's Parte 1

Por João Vitor

Um dos maiores RPGs eletrônicos da história iniciou sua carreira em consoles Nintendo, trata-se de Dragon Quest. No texto a seguir vocês poderão conferir a 1ª trilogia de uma maneira detalhada, esses três primeiros episódios são intitulados como Loto.

A primeira saga de DQ baseia-se na história do legendário Loto, um herói que libertou Alefgard das trevas e trouxe paz ao mundo novamente.

*Loto também é conhecido como Erdrick na versão americana de Dragon Warrior ou Roto na versão original japonesa de Dragon Quest, ambos para NES. Loto é o nome dado na versão do Game Boy Color, a qual joguei. Fora a diferença entre os nomes, o enredo é o mesmo.

Como ocorrem em alguns outros jogos, às vezes a cronologia da série não é exatamente o que parece, a primeira saga de Dragon Quest segue a seguinte Linha cronológica:

***Dragon Quest III - And in to the Legend**
***Dragon Quest I**
***Dragon Quest II - Pantheon of Evil Spirits**

A partir de agora irei falar sobre cada versão de Dragon Quest - Loto's Trilogy cronologicamente.

DRAGON QUEST III

"The Young one must follow his father's footsteps"

DQ III se passa muitos anos antes de DQ I, inicialmente em um mundo separado dos outros 2 jogos da primeira trilogia.

Ortega foi um homem que amava sua esposa e tinha um filho. Ele vivia no castelo de Aliahan, e se aventurou por diversas terras distantes lutando contra monstros e o mal, transformando-se em um herói, e eventualmente uma lenda.

Certo dia ele estava enfrentando um dragão no topo de um vulcão, Ortega conseguiu derrotá-lo, porém, a fera levou-o con sigo para as profundezas do vulcão...

A esperança do Mundo por paz parecia estar perdida, tudo isso até um brilhante e alegre em que um novo herói apareceu.

Ao ser acordado por sua mãe em seu 16º aniversário, um jovem recebe um comunicado para se apresentar ao castelo do Rei de Aliahan. O Rei informa ao jovem rapaz sobre uma ameaça mundial, e entrega-lhe uma árdua missão, a de derrotar o Lorde dos Demônios: o perverso Baramos.

''Enquanto Baramos viver

o mal e o caos dominarão nosso Mundo" - explica-lhe o Rei.

E, como descendente de Ortega, o jovem sempre possuiu o desejo de seguir os passos de seu pai.

Aceitada a missão, o jovem viaja pelos quatro cantos do globo, seja por terra, céu ou mar, dia e noite! Mas o mesmo não segue só e viaja ao lado de mais 3 companheiros, que juntos, dirigem-se ao encontro do lorde demônio para então tentar derrotá-lo, e assim trazer de volta a paz e segurança ao Mundo.

*Mundo que por sinal é 2x maior que o encontrado em DQ II.

Quando o grupo de aventureiros consegue derrotar Baramos, descobrem que o mesmo nada mais era que um discípulo de Zoma, demônio que reina o mundo das trevas.

O grupo então segue agora em busca de Zoma no Mundo das Trevas. Mundo o qual fica localizado sob seu Mundo original, e é conhecido como Alefgard (Local onde cronologicamente se passam os episódios I e II da trilogia Loto). Após derrotarem Zoma em uma difícil batalha, os aventureiros conseguem restaurar a luz em Alefgard.

Por sua bravura, o herói recebe o título de Loto (Erdrick/Roto) pelo Rei de Alefgard.

Into the Game

Dragon Quest III recebeu 3 versões diferentes : a original do NES em 1988 (1991 nos EUA), o primeiro remake para SNES em 1996 (a qual ficou somente no Japão) e posteriormente para o GBC em 2000 no Japão e Estados Unidos. Levando o título a um portátil com as mesmas melhorias e novidades da versão remake do SNES, mais outras adicionais.

Dragon Quest foi lançado primeiramente no Japão em 10 de Fevereiro de 1988 e em 12 de Junho de 1991 nos EUA.

No Japão, além do título principal, Dragon Quest III recebeu um subtítulo (tirando o 1°, todos os outros possuem), sendo conhecido no Japão completamente como Dragon Quest III - Shoshite Densetsu (que, literalmente traduzido para o inglês fica, DQ III - Into the Legend...).

No jogo você começa como Hero , que pode ser um homem ou mulher. Durante a aventura o herói poderá encontrar companheiros na Taverna de Aliahan. As casses disponíveis são: Mage (Mago), Cleric (Clérigo), Thief (Ladrão), Jester (Bufão), Fighter (Lutador), Dealer (Mercador) e Sage (Sábio). Independente de qual classe você selecionar poderá escolher entre os sexos masculino e feminino para seus personagens. Hero é tido como uma classe, porém ela é exclusiva ao herói, e o mesmo também não pode mudar de classe. Mesmo com essas restrições a classe Hero é bem balanceada.

Diferente da maioria dos grupos formados em outros jogos da série, aqui, os outros membros da equipe não possuem elo algum com o enredo sendo meros npcs que você pode fazer amizade nas tavernas para montar um time.

Capa, cartucho e contra-capa respectivamente de Dragon Warrior III (versão americana)

Super Famicom Remake

A versão do Super Famicom foi o primeiro remake de DQ III e fora lançado em 1996, permanecendo somente no Japão. Algumas das diferenças em comparação a versão original para o NES de 88 (91 nos EUA):

1) O Remake do SNES aproveitou toda a potência gráfica e sonora do atual console, melhorando ainda mais o título que era excelente.

2) A história permaneceu praticamente a mesma.

3) Algumas das novidades implementadas em DQ III remake foram as moedas originárias de DQ IV, e o sistema de personalidade de DQ VI.Além de ter uma nova classe implementada, Thief (Ladrão), como também uma nova Dungeon.

4) Foi a partir daqui que os monstros começaram a ser animados. E os cenários de fundo das batalhas retornaram.

Game Boy Color Remake

A versão do GBC mesmo sendo uma versão mais simples devido as limitações do portátil, tendo 8bits ao invés de 16 do SNES, mostra-se competente ao ponto de ser um dos melhores RPGs do mesmo.

A versão portátil traz consigo tudo que o remake da versão de Super Famicom apresentou, como o minigame de tabuleiro (muito divertido por sinal) e a dungeon extra.

Uma nova adição exclusiva da versão do GBC foi a possibilidade de se coletar monster coins de ouro, prata e bronze. São 150 Monters Medals que podiam ser trocadas com amigos com o uso do Cabo Game Link. Tirando o propósito de coleção, elas não serviam aparentemente para mais nada.

A versão do GBC possui lindos gráficos e todos os monstros permaneceram animados como no remake do Super Famicom. Uma cutscene também podia ser vista no início do jogo, mostrando Ortega enfrentando um temível dragão.

O Remake portátil é um dos maiores títulos do GBC, possuindo 32 megabits.

Ps.: Iniciei minha vida e virei fã da série a partir desse jogo em particular. Pra mim, o melhor títúlo que ja joguei até agora da franquia, perdi mais de 80 hrs brincando com esse game, Loto's Trilogy merecia uma releitura sem dúvida! De preferência no DS!